昭和62年10月16日発行(毎月2回第1・第3金曜日発行)第2巻第20号通巻33号　昭和61年7月11日第3種郵便物認可

THE FIGHTING FAMI-COM. MAGAZINE 1987 10.16

ファミコン必勝本

オールカラー 250円

◉とじこみプレゼント

Ultima ウルティマ

マップ+必勝　ハンドブック

ドラゴン クエストIII そして伝説へ…

◉完全必勝法

沙羅曼蛇／新鬼ヶ島／女神転生

トップガン／桃太郎伝説
ファザナドゥ／ロマンシア
カリーンの剣／星をみる人

◉必勝テク道場

つっぱり大相撲

トップルジップ／バーディラッシュ
バブルボブル／鉄道王
マグナム危機一髪

発見!! 裏 女神転生があった!! バグボーイクラブ

特報!! スーパーファミコンがでるぞ!!

1987 Vol.20
10月16日号

KONAMI

トップガン TOP GUN™

TM & © 1987 PPC
Used Under Authorization
© KONAMI 1987

¥5,300

「トップガン」とは、戦闘機パイロットのエリートたちの集まるスクールだ。ここに入学できるのは、全パイロットのわずか1%。選ばれたものだけが、さらにハードな訓練をうけている。「マーベリック」ことピート・ミッチェルは、トップガンを優秀な成績で卒業したエリート中のエリートだ。彼に与えられた任務は、敵国の軍事目標を破壊すること。磨いた腕、きたえた技をみせるのは今だ。さあー、スクランブルを開始しろ。

10月27日発売予定

誕生 3-D SOFT

ファルシオン FALSION™

© KONAMI 1987

¥2,980

3Dのド迫力——。これは、ゲームか現実か。

いつだって、オモシロく新しいソフトをつくり出しているコナミから、またすっごいゲームがでた。初めての本格的3D(立体映像)シューティングゲームだ。敵のキャラや攻撃が次から次とモニターからとびだしてくる。思わずゲームということを忘れてしまうほどの迫力だ。このゲームを体験すると、これはもうヤミツキもんですよ。

10月21日発売予定

(3Dゴーグルなしでも楽しめるゾ。)

3D 立体映像が楽しめるファミコン3Dシステム対応

ただ今、ガリウス・アルマナキャンペーン実施中!!

(最新ソフト情報が聞けるコナミ週刊「テレホンサービス」が増えて、全国ネットになりました。)

〈関東地区〉東京TEL.03(262)9110 〈関西地区〉大阪TEL.06(334)0399
〈北海道地区〉札幌TEL.011(851)3000〈北陸地区〉新潟TEL.025(229)1141
〈九州地区〉福岡TEL.092(715)8200〈四国地区〉愛媛・松山TEL.0899(33)3399
〈東北地区〉秋田TEL.0188(24)7000 青森TEL.0177(22)5731

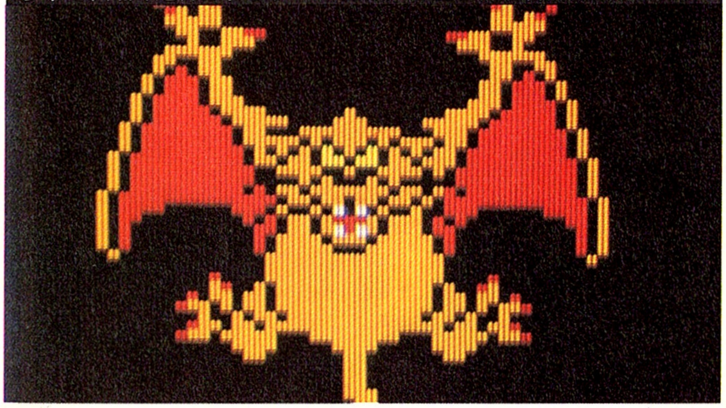
コナミ株式会社

本　　社　〒101 東京都千代田区神田神保町3丁目25番地
大阪支店　〒561 大阪府豊中市庄内宝町1丁目1番5号
福岡営業所　〒810 福岡県福岡市中央区天神2丁目8番30号
札幌営業所　〒060 北海道札幌市中央区北1条西5丁目2番地9号

●ファミリーコンピュータ、ファミコンは任天堂の商標です。
●この商品は、弊社(コナミ)の応諾なしに海外への出荷はできません。

決してミスは許されない。
GUN

10 **ドラゴンクエストIII**
そして伝説へ…
ゆっくりと徐々に姿を現わしつつあるドラクエIII。噂、憶測飛びかう中で、HIPPONがドラクエ・ファンに送る、最新情報はこれだ！

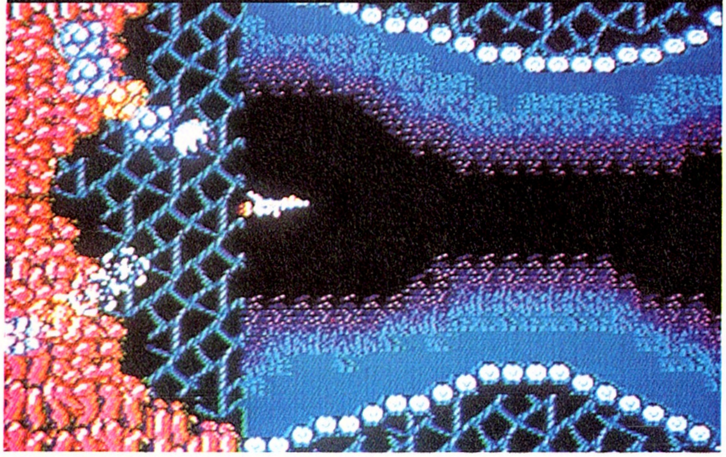


119 **NEW SOFT STREET**
新作14本、まとめて一気に大紹介！
NEW SOFT & HOT LINEの新コーナーだ！

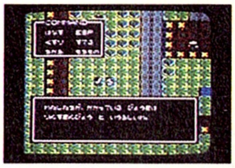
120 トップルジップ
121 バーディ・ラッシュ
122 バブルボブル
123 マグナム危機一発
124 妖界屋敷
125 鉄道王
126 ゲゲゲの鬼太郎2／リップルアイランド
127 京都龍の寺殺人事件／F1レース情報
128 スケバン刑事III ボールブレイザー アルテリオス
129 武田信玄 極楽遊戯 ファイナルファンタジー ファミコン地獄耳

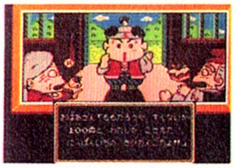
17 **強力ソフト完全必勝法 HOW TO WIN SUPER SOFT**
現在、注目度No.1。誰もが知りたい人気ソフトの攻略法を完全紹介。今回は「沙羅曼蛇」「新・鬼ヶ島」の2本だぞ!!

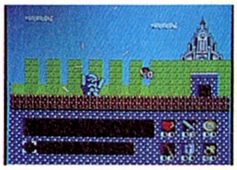
18 **沙羅曼蛇**
100万点プレーヤーを目指すキミに。究極のHOW TO WINを伝授しよーっ！



33 **最新ソフト徹底紹介 HOT GAME SCANNER**
できたての最新ソフト5本を徹底紹介。ゲームを知りつくしたHIPPONゲーマー達が心をこめて送る完全レポートだ!!

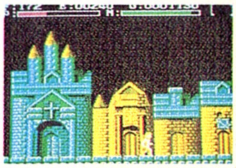
34 **星をみるひと**

4人のサイキックがくり広げる壮大なRPG。テレパシー等超能力を使っての戦闘・謎解きが特徴だ!!

36 **桃太郎伝説**

モモから生まれた桃太郎。はたしてどんな旅になるのか？ ニュータイプのRPGが、今明らかに!!

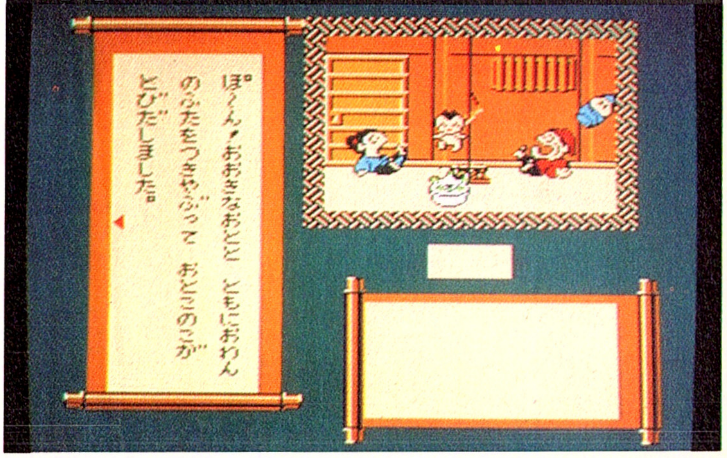
40 **ロマンシア**

パソコン版にはなかった、アクション・ステージ・冒険の森も加えて、ロマンシアの真髄を味わおー！

44 **カリーンの剣**

DOGの新作アクションロールプレイングゲーム。怪物たちと戦いながら、魔術師グラドリフを捜せ！

46 **ファザナドゥ**

ますます広がるファザナドゥの世界。グラフィックの素晴しさ、会話の魅力を再認識してほしいっ！

24 **新・鬼ヶ島**
前編・後編あわせた、ほのぼのAVG。クリア最短ルート教えちゃおう。



CONTENTS

特別ふろく ウルティマ

4 ファミコン・ニュース・ステーション
読者がえらんだほしいソフトTOP30／おもちゃ店売れ筋TOP10／パソコンソフトTOP10／アーケードゲームTOP5

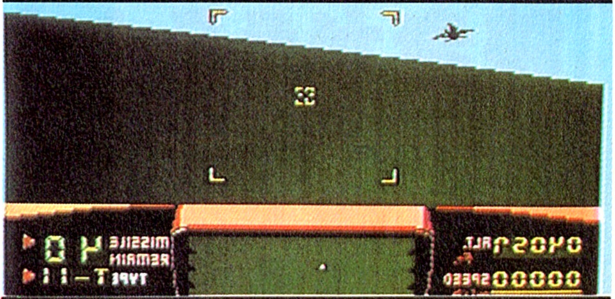
6 ソフトスクランブル 特集 ウルティマ

49 ファミコン・ファンタジー・コミックス㉝ つっぱり大相撲 すのうちさとる

85 RPG & AVG おたすけQ&Aコーナー
RPG・AVGのことなら何でもござれ。今回は、超大作RPG「女神転生」の登場だ。解答するのは、茂マン。「女神転生」を知りつくした究極のゲーマーだ!!

86 デジタルデビル物語 女神転生
スケールの大きさは並じゃない。36種の魔法、150種を超える魔物、100以上のフロア。さらに魔物を合体させ、新怪物も作れるぞ！

14 トップガン&ファルシオン
コナミの秋の新作2本、一挙大公開！　「トップガン」は、もちろんアメリカの大人気映画のFC化。「ファルシオン」はコナミ初の3Dシステム対応ゲームだぞー!!



8 特報!! スーパーファミコン

77 ごいんきょクエスト
いよいよ最終回!?　このチャンスを逃すと…。プレゼント入手は今だ!!

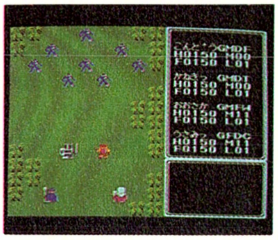
101 バグボーイクラブ
秋風はちょっぴり冷たくなったけどバグボーイクラブは燃えてるぜいっ！

91 必勝テク道場
ちょっぴり、イメチェンしたテク道場。リフレッシュして、ますます気合充実!!

81 インフォメーション
116 プレゼントのお知らせ
118 ごいんきょクエスト当選者発表
130 新作スケジュール表

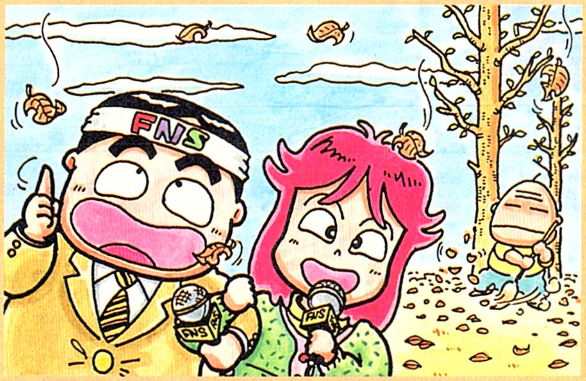
ゲーム別さくいん

アスピック……128
アラビアンドリーム~シェラザード……98
アルマナの奇跡……107
アルテリオス……107
ウルティマ恐怖のエクソダス……特別ふろく
F1レース……127
カリーンの剣……44, 45
京都龍の寺殺人事件……127
ゲゲゲの鬼太郎2……126
極楽遊戯……129
ゴルフ倶楽部 バーディ・ラッシュ……121
沙羅曼蛇……18~23
新・鬼ヶ島……24~30, 98, 106
スケバン刑事III……128
大魔司教ガリウス……107
武田信玄……129
チェスターフィールド……106
つっぱり大相撲……92~97
デジタルデビル物語女神転生……86~90, 101
鉄道王……125
トップガン……14
トップルジップ……120
ドラキュラII呪いの封印……98, 103, 104
ドラゴンクエストIII……10~13, 98
ドラゴンスレイヤーIV……103
バツ&テリー……102
バブルボブル……122
ファイナルファンタジー……129
ファザナドゥ……46, 47
ファルシオン……15
星をみるひと……34, 35
ボールブレイザー……128
マグナム危機一髪……123
メカ生体ゾイド……102, 103, 106
桃太郎伝説……36~39
妖怪屋敷……124
リップルアイランド……126
ロマンシア……40~43



Fami-com News Station

秋のテレビ番組改編とともに、当ファミコンニュース・ステーションも、ちょっぴりイメージチェンジ。新鮮なネタをより早くお届けするためにガンバルぞ。えっ、サカナ屋じゃないって? まあまあ…。



読者がえらんだほしいソフト

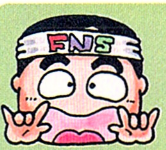
「ファミコン必勝本」Vol.19のアンケート・ハガキより──

TOP 30

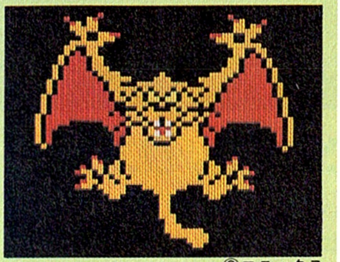
読者のみなさんのハガキをもとに作っている、このコーナー。既に発売されているソフトも、まだ発売されていないソフトも、全部ひっくるめた集計だよ。毎回めまぐるしく変わる人気ソフトの中で、発売後も長くTOP30にランク・インされているソフトは、いいソフトの証明だね。

順位	前回	ソフト名	メーカー	得点
1	1	ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	エニックス	239
2	3	ウルティマ 恐怖のエクソダス	ポニー	90
3	5	沙羅曼蛇	コナミ	81
4	23	桃太郎伝説	ハドソン	52
5	22	カリーンの剣	DOG	36
6	4	ファザナドゥ	ハドソン	33
7	2	デジタルデビル物語 女神転生	ナムコ	31
8	6	新・鬼ヶ島	任天堂	29
9	7	つっぱり大相撲	テクモ	26
10	18	怒II	SNK	25

順位	前回	ソフト名	メーカー
11	10	ロマンシア	東京書籍
12	13	覇邪の封印	アスキー
13	—	ウィザードリィ	アスキー
14	27	キョンシーズ2	タイトー
15	12	横浜港連続殺人事件	データイースト
16	—	トップガン	コナミ
17	—	快傑ヤンチャ丸	アイレム
18	14	めぞん一刻	ボーステック
19	17	ディープダンジョン3	DOG
20	15	インドラの光	コトブキシステム
21	29	忍者くん阿修羅の章	UPL
22	25	信長の野望	光栄
23	16	キャプテン翼	テクモ
24	—	ザ・ブラックオニキス	BPS
25	21	双截龍	テクノスジャパン
26	19	スケバン刑事III	東映動画
27	30	聖剣伝説	DOG
28	—	F1レース	任天堂
29	26	バブルボブル	タイトー
30	—	パルサーの光	ソフトプロ



DQIII快進撃続く さらに得点伸ばす



©エニックス

ドラクエIIIがまたしてもぶっちぎりでV3。得点も200の大台にのせた前回をさらに上回ってむろん過去最高。この快進撃どこまで続くか。

さてついに2位まで上ってきたのがウルティマ。RPG元祖の底力を発揮か。一方、これまで手に手をとりあってランクを上下していたファザナドゥはここにきて一息。沙羅曼蛇は発売日の遅れを克服、再び盛り上って3位につけた。今回最も目をみはる伸びを見せたのが桃太郎伝説とカリーンの剣。J誌の影響とRPGの強みか。新・鬼ヶ島とつっぱりは地味ながら息の長い人気。怒IIは新登場。11位以下ではウィザードリィが注目株か。 (自駄松)

●得点の計算方法…メーカー名の下の得点は、ハガキ1通を1点と数えた時の得点です。毎回1000通のハガキを集計していますので、1000点が満点となります。

売れ筋おもちゃ店 TOP 10

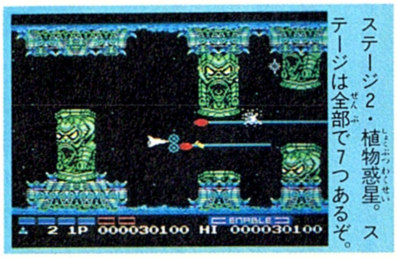
敵キャラを仲間にできたり、その仲間を合体できたり、とニュータイプのRPGとして話題集中の「女神転生」。ここでは武器と防具が買えるぞ。

読者がえらんだほしいソフトの通り『女神転生』が1位 私は悲しい!!『ドラキュラ』が5位に落ちるとは…。個人的な話はさておき、『鬼ヶ島』『ゾイド』に押されてジリジリと『燃えプロ』は尻込み。それにつけても『水戸黄門』は見事!! 3週連続のランキングは拍手ものです。しかし、約2ヵ月程で1年を迎える『ファミスタ』ロングセラーはもっとお見事です。(パチパチ)(ごいんきょ)

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	デジタルデビル物語 女神転生	ナムコ
2	—	新・鬼ヶ島前編	任天堂
3	—	メカ生体ゾイド	東芝EMI
4	2	燃えろ!プロ野球	ジャレコ
5	1	ドラキュラII 呪いの封印	コナミ
6	5	ファミリーマージャン	ナムコ
7	6	水戸黄門	サン電子
8	9	ファミリースタジアム	ナムコ
9	—	スワット	東映動画
10	8	ハイウェイスター	DOG

C㈱ナムコ/西谷史/徳間書店/ムービック・シップス

パソコンゲーム TOP 10



ステージ2・植物惑星。ステージは全部で7つあるぞ。

いきなりトップのグラディウス2はコナミ久々のMSXシューティングで、その出来ばえはファミコンのサラマンダ以上と評判です。BGMもPSG8声とビックリするような音の良さ! もし友達がMSXを持ってたらゼヒとも買ってもらって遊びに行きましょう。注目ソフトは目下のところ初登場5位のスクランブルフォーメーション。MSX2だけにグラフィックに期待大。(ベニー松山)

順位	前回	タイトル	メーカー/機種
1	—	グラディウス2	コナミ/MSX
2	4	Ys	日本ファルコム/PC-8801SR・FR、X1、他
3	3	信長の野望 全国版	光栄/PC-98・88シリーズ、MSX、X1、FM-7
4	7	スーパーレイドック	T&Eソフト/MSX
5	—	スクランブル フォーメーション	タイトー/MSX2
6	5	ぎゅわんぶらぁ自己中心派	ゲーム・アーツ/PC-8801、X1シリーズ
7	—	ガリウスの迷宮魔城伝説2	コナミ/MSX
8	—	三国志	光栄/PC-98・88シリーズ、MSX、FM-7
9	10	めぞん一刻	マイクロキャビン/MSX2、PC-8801、X1
10	—	女神転生	日本テレネット/MSX、PC-8801SR・FR

C KONAMI

アーケードゲーム TOP 5

トップ3が強いのなんの。新作を寄せつけず、の勢いであります。そのなかで、パーフェクトビリヤードの健闘が目立ちました。「変わり面」の魅力試してみたら? 10月は新作ラッシュ。ランキングの大変動あるか?(ヒラ坊)

テーブル型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	1	アール・タイプ	アイレム
2	2	1943	カプコン
3	3	双截龍	テクノスジャパン
4	—	ワンダーボーイ・モンスターランド	セガ
5	—	パーフェクト・ビリヤード	日本システム

アップライト・コックピット型

順位	前回	タイトル	メーカー
1	—	アフターバーナー	セガ
2	1	ミッドナイト・ランディング	タイトー
3	3	アウトランDX	セガ
4	2	ウェック ル・マン24	コナミ
5	4	スーパー・ハングオン	セガ

●以上の集計は、キディランド(東京 原宿)、奥野かるた店(東京 神田)、近畿トイズバンタリーグループ、㈱日本ソフトバンク、アミューズメント通信社の協力を得て、本誌編集部が独自に集計し、まとめたものです。

これがおすすめ!!

ファミコンソフトスクランブル

言いたい放題クロスレビュー

ウルティマ特集！

ドドーンと7人がウルティマをレビュー。してしまったのであります今回は!!「えっ。またなんで？」という声も聞こえてきそうではありますが、まあとにかく、「パソコンのかつての名作は、ファミコンになっても名作か？」の当然の疑問におこたえすべくの緊急衣替えをしてみました。御期待を!!

にしても、この時期に発売されるソフトが少なくてさびしいよぉ。ファザナドゥの発売も延期しちゃったし。まあ、アレなんでしょうね。年末・クリスマス向けのラインナップは、早々に段取りつけてるメーカーさんも、ついつい秋の新作が手薄になってしまったのでしょう(?)おかげでいつも新作をゲームしてなきゃ気がすまない人なんかイライラの日々が続いているのでは、と心配で心配で。お嫁さんが来なくて困っている村の村長さんの心境です。

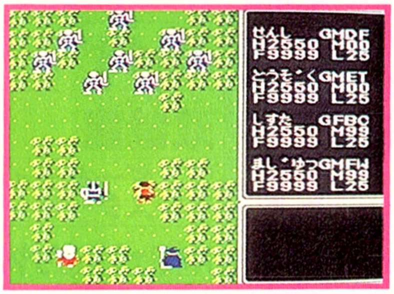
で、なにはともあれ「ウルティマ」。必読レビューの始まり始まり。

特集 Ultima 恐怖のエクソダス

ポニー■カセット
10月9日発売■5900円

ファミコンのRPGで影響を受けなかったゲームはない！と断言できるほどのRPGの名作ウルティマ。個人的にはこのファミコンバージョンにものすごく期待していたんだ。ところが、デキとしてはちょっと不満が残るものだった。ゲームの完成度はそこそこ。ま、けっこう楽しめたんだけどね。期待が大きすぎたのかもしれない。ストーリー、マップ、謎といったゲームの主要な部分は名作ウルティマⅢとほとんど同じ。ファミコン版としてのオリジナリティーが全然ない（ウルティマⅢと完全に違うのはグラフィックだけ！）という声もあるけど、まあ良く出来ているから文句は言わない。問題はファミコンゲームとしてのバランスだと思う。バトルモードはもっとスピード感があってもいいと思うし、街での会話もイマイチっ感じだ。画面もすこしちらつくし…。文句を言えばきりがないけど、やっぱりウルティマは面白い！さすがだね。

♥♥♥♥♡　（ハルク）



ドラクエでRPGの楽しさを覚えた人にとっては、地上シーンでのブラックアウトや戦闘シーンでチェスの駒のようにキャラを動かすのが最初のうちまどろっこしく感じるかもしれない。しかしやり込んでいるうちにじわじわと本物の味が出てくる。特に、「ゴールドをためる」「能力値を上げる」「レベルをUPする」というあい矛盾する3つの要素をどうバランスをとりながらゲームを進めるか悩むところなど、人生の縮図みたいでさすが名作の奥の深さを見せつけられます。原作を忠実に移植してるぶん、世界的ヒット作を十分に堪能できます。

♥♥♥♥♡　（自駄松）

パソコン版のウルティマってものすごくパワーがあるんだよね。このファミコン版は、パソコン版をそのまま移植することによって、そのパワーをうまく引きついでいるから◎をあげてしまおう！　プレイしてみればわかるけど、やっぱりスケールの大きさ、設定の細かさはさすが、元祖本格的RPGだぜ!!　ただ少し欲を言えば、ファミコンだからできることってけっこうあると思うんだけど、あんまりやってくれてないんだよねー。色づかいとか…。まあ基本的にはよくできていると思います。

♥♥♥♥♡　（DEKU）

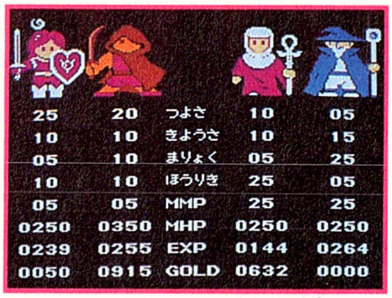
 〈10月9日(金)発売〉■ウルティマ(ポニー)・カセット・¥5900　■トップルジップ(ボーステック)・ディスク・¥4200　■エスパ冒険隊(ジャレコ)・カセット・¥5300

©Origin Systems INC/PONY

世界で認められたソフトが、今ファミコンに！

パソコンRPG（当然、ファミコンも含みます）のルーツと言っても過言ではない名作、ウルティマシリーズの第3作“ウルティマIII”をファミコン用にアレンジしたものなのだ。ストーリー、謎、マップはウルティマIIIそのものと言ってもさしつかえない。好き嫌いは別にして、RPGファンなら一度はクリアしなくちゃね。

以前、作者のロード・ブリティシュに会ったとき「1,000万のファミコン・ファンがあなたの作品をプレイできることを希望しています」と言ったことがあったんだけど（もちろん通訳の人に）、いよいよそのときが来た。ちょっと数字はオーバーだったかもしれないけど、とにかくできるだけたくさんの人にやってほしいソフトにはできあがった。ドラクエとの比較はいろいろと取り沙汰されるだろうけど、こちらこそ本家本元。し

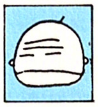


いていえば、国産車と外車の違い。たしかに性能、外見とも国産車のほうが上だけどそこはかとない風格はオリジナルの強みとでもいいましょうか。移植の際の言葉の問題でちょっと今ひとつという感じはするが、大衆性を持たせるということで苦労はしたんだと思う。根っからのウルティマ・マニアには、オリジナルに忠実すぎるとかドラクエ・ファンには完成度がたりないとかいわれるだろうけど、とにかく○。

♥♥♥♥♡ (井)

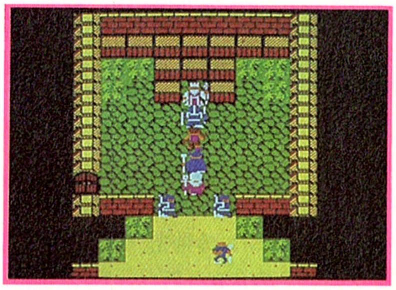
めんどくさい！ 難しい！ とブーブー文句を言いつつも意地でゲームを続けた私。何と言ってもヤル気を失わせるのはグラフィックの汚なさ！ 戦闘画面なんてあの懐しのインベーダーかと思ってしまいました…。ある程度進めばストーリーの奥深さにハマってしまえるのだけど…。良く言えば内容が濃い、悪く言えば不親切!! 途中で投げてしまう人もいるんじゃあないかなー。カッタルさや難解さは今迄のRPGの中でもピカ1!! パソコンに興味のある人や根気のある人にはおススメの1本だと思います。

♥♥♥♡♡ (変ひらの)



ウルティマ！ ウルティマ！ と物知りの間では、声高に騒がれている様子。しかしこれはパソコン版のしかもアップル版の評判を受けついだもので、移植されるという事に話題があるだけ。パソコン版からの移植が盛んに行われている今、本当に私達が求めているものは、ファミコンの為のオリジナルソフトではないだろうか。パソコン版で評判がよいからという理由だけで、単純にファミコン版に移植する事も必要だが、ソフトを創造する事にも力を発揮してほしい。という事で出来のいいのは当り前。

♥♥♥♥♡ (ごいんきょ)

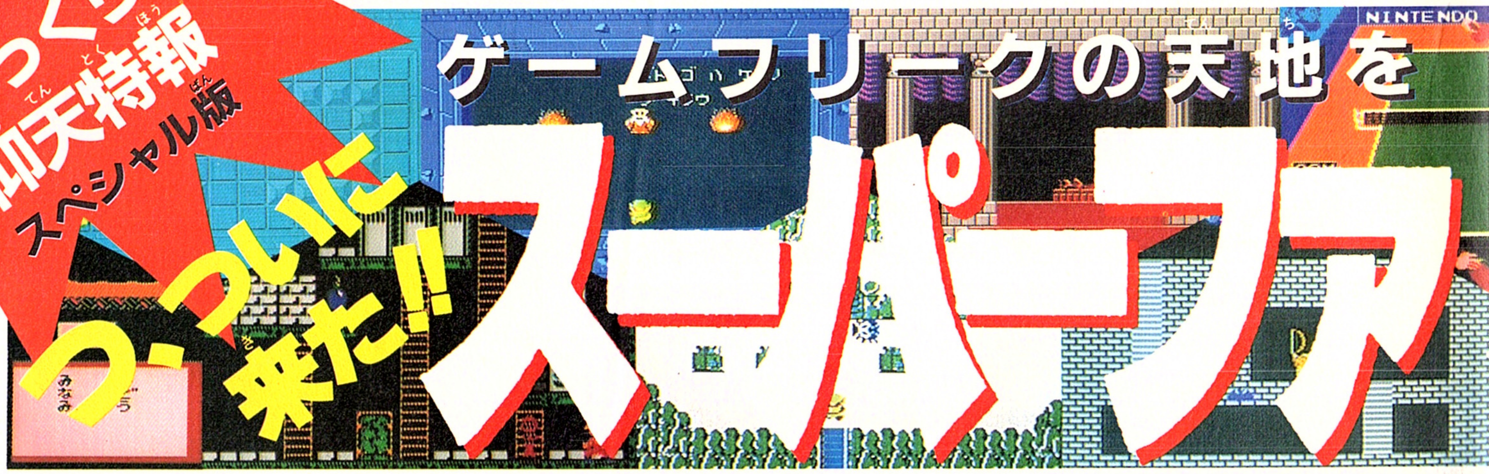


ウルティマはもう御存知の通り、パソコン版のウルティマIIIをベースにしてるんだよね。むしろ完全な移植といってもいいくらい。地上マップは言うに及ばず、地下迷宮の構成から重要アイテムの位置までほぼ同じときたもんだ。たしかにパソコン版は初期のRPGとしてはすごくいい出来で、それをそのままファミコンにしても充分楽しめるってのはわかる。だけどドラゴンクエストをはじめ、このタイプのRPGはみーんなウルティマを参考にした上で、さらに面白くやりやすいように改良を加えているんだ。そのドラクエから1年以上も遅れて出すんだったら、さらにそれ以上のアイデアを加味しなくちゃインパクトが弱いと思うなあ。だいたいパソコン版をプレイしたことがある人は同じことの繰り返しで（多少謎は増えてるけどさ）つまんないだろうし。まあ、それにしても順番に謎解きするRPGとは一味違うトコロにマルをあげましょ。

♥♥♥♡♡ (ベニー松山)

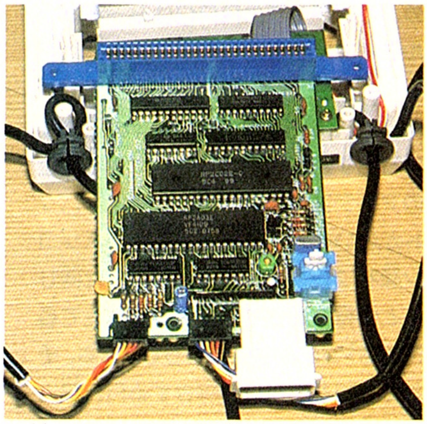
びっくり仰天特報 スペシャル版

ゲームフリークの天地を ついに来た!! スーパーファ



眠れる獅子がムクッと起きた。さすがこいつは嵐を呼ぶコンピュータ

信じられない高性能と低価格で突如、スーパーファミコンが発表された。一ゲームファンとしたら喜ばしい限りなのだが、PCエンジンの発売、そしてスーパーファミコンの発表と新ハードの話題の集中砲火を浴びてみると、「これは家庭用ゲーム機の“交替時期”なのかなあ」と思ってしまう。が、とにかく、スーパーファミコンが予告通り実現したら、文句なく「次代のゲーム機」「夢のマシーン」になることは間違いなさそうだ。だからここは正念場。スーパーファミコンとは、いったいどこが「スーパー」なのか、今から研究しておこう。来年のことを言うと新・鬼ヶ島が笑うなんてことわざ(?)は気にしないで、ぜひ御一読を。(編集部)



▲「優れたハードだ」ともてはやされ続けたファミコンの基板。普及台数一千万台の心臓部だ

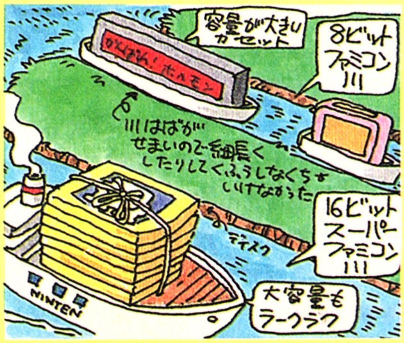
スーパーファミコンの特筆す

1 16ビット機

絵、音・敵キャラの数と動きに格段の差

まず、ファミコンとスーパーファミコンの決定的な差は、コンピュータの頭脳とでもいうべきCPUにある。CPUとは中央演算処理装置のことで、ソフトに刻まれた命令信号を、プログラムとして作動させるパーツの名称だ。このCPUの能力(同時に何種類の命令を処理できるか)を数字で示すと、8ビット、16ビットという呼び方をする。

ところで、現在のファミコンは8ビット、だったが、スーパーファミコンは16ビットにパワーアップするという。つまりコンピュータのメモリという情報の流れる「川」の幅が、グンと(約256倍)広くなったと考えておけばよいだろう。ここで堅くなった頭をほぐすために一句。「情報を集めてはやし、16ビット川」。ということで……

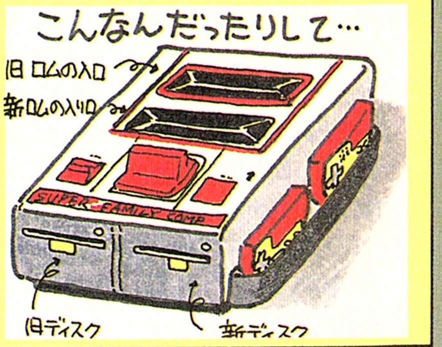


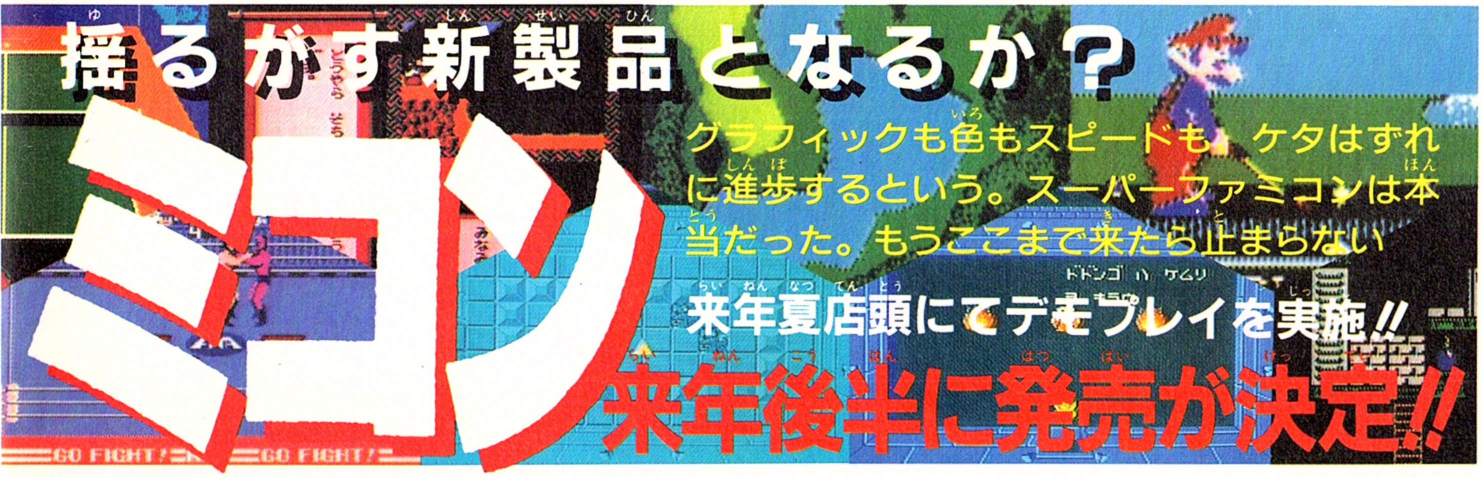
2 互換性あり

新が旧を兼ねるには…カセット?ディスク?

新しいハードを買った。スーパーファミコン対応のすごいゲームをやった。でも、スーパーマリオやゼルダの伝説が遊べない。という便利でいて、じつは不便な事態が起こらないように、コンピュータの仕様を変えるときには互換性を重んじなくてはいけない。

たとえば、0.5ミリのシャープペンシルで考えてみる。かりに、次から次へと書きやすくてデザインの良いシャープペンシルが発売されたとしても、芯の太さがそれぞれまちまちで、0.6ミリだったり、0.4ミリだったりしたら、いつまでたっても0.5ミリのシャープペンは普及しないし、ユーザーは不便だ。コンピュータも同じことだ。ところで、スーパーファミコンのソフトは4Mロムとか、3.5インチディスクとかの噂があるが、どうなるだろう。





揺るがす新製品となるか？ ミコン

グラフィックも色もスピードも、ケタはずれに進歩するという。スーパーファミコンは本当だった。もうここまで来たら止まらない

来年夏店頭にてデモプレイを実施!!

来年後半に発売が決定!!

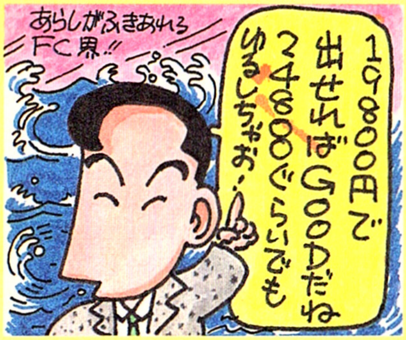
べき3つの特徴

3 2万円以下

驚きの低価格を実現するために奮闘中!?

ところでお金の話だが、もういちどＣＰＵを例にとって考えてみよう。

スーパーファミコン(W65C816が使われるらしい）と同クラスのＣＰＵを搭載しているパソコンは、どれも高級機で、シ十万円もすると言ったら驚ろくんじゃないだろうか？つまり２万円は大金だけど、性能から考えると安い、いや安過ぎるというのが一般的な意見だ。でも、いかに大量販売が見込める商品とはいえ、とても涼しい顔して設定できる定価ではない。ひょっとして２万円というのは目標値であって、いざ販売のときには、ややオーバーしても不思議ではないかもしれない。オモチャ店で大量販売するために、ＰＣエンジンと価格差をつけるために、「２万円」はスーパーファミコンのキーワードだ。



何が起きる？ ファミコン・ゲーム新時代

「良いもの良い。とにかくうれしい」と語る賛成派がいて

「結局はハードじゃないソフトの質さ」と語る悲観派もいた

○ スーパーファミコン大賛成!! 早く出てほしいなと願う人

●やっぱり出ますか。ぼくは絶対買いますよ。だって、優秀なゲーム機だもん。APPLEⅡGＳと同じＣＰＵがこの値段なら、ゲームがださくったって、グラフィックだけで満足できるって。たぶん。（プロゲーマー・21歳）

●今までのファミコンは、もひとつゲーム専用機になっていない。どこかにホームコンピュータの思想があって、処理がおそい面があるんですよ。でも任天堂の技術陣が本気でゲーム専用機をつくるって決心したらスゴイのができるはずです。拡張端子が多そうな気がします。（ゲームデザイナー・26歳）

× もう新ハードって言ったって盛り上がんないよと冷静な人

●ウオッホン。たとえですね。どんないいハードができたとしても、ソフトがついて行けないのではと思うのですよ。ハードの骨の髄まで知ってる任天堂はともかく他のメーカーがね。だから騒ぐことナシ。（JOY＆MIKE・?歳）

●ゲームの機械って一家に何台もいらないと思う。（中学生・12歳）

●今のファミコンが1000万台売れた。だからといって、今度もそんな売れるわけは絶対ない。多く見積っても300万台。と予想します。（大手ソフトメーカー勤務・27歳）

●発表が早過ぎません？（大学生・20歳）

△ 今のところ何とも言えません でも、注目はしてる中間派

●つくりたいゲームですか。まだ現物を見てみないとわかりませんね。でも16ビットなら、キャラ数が多くて細かい動きをするゲームが流行しそうですね。（ゲームデザイナー・23歳）

●ＰＣエンジンが勝つか？ スーパーファミコンが勝つか？「先に」大ヒットゲームを出したほうだと思う。（オモチャ店主・35歳）

●ハードだけなら出そうと思えば来春にでてもおかしくないはずです。問題はソフトです。新しいＣＰＵの解析は時間かかるし、企画も練りたいし、結局のところ来年の末ごろの発売じゃないですか？（プログラマー・25歳）

もしかしてもしかするとこんなグラフィック!?

▼これはアメリカのパソコンAPPLEⅡGSの画面。スーパーファミコンは、これと同じＣＰＵが使われるというのが通説だ。パソコンやアーケードゲームをしのぐグラフィック、実現なるか？

資料提供／アップル・コンピュータ・ジャパン

ドラゴンクエストIII これが最強パーティーだ!!

ドラクエIII パーティー大研究

CASSETTE	エニックス
	12月中旬発売
	価格未定

ドラクエIIIではスタートのときに、いろんな職業から４人のパーティーを組むってことはもう知ってるよネ。そこで、今回はどんなパーティーを組んだらいいのか、タイプ別パーティー大研究だ。キミもいっしょに最強のパーティーを考えてみよう！

ドラゴンクエストIII そして伝説へ…

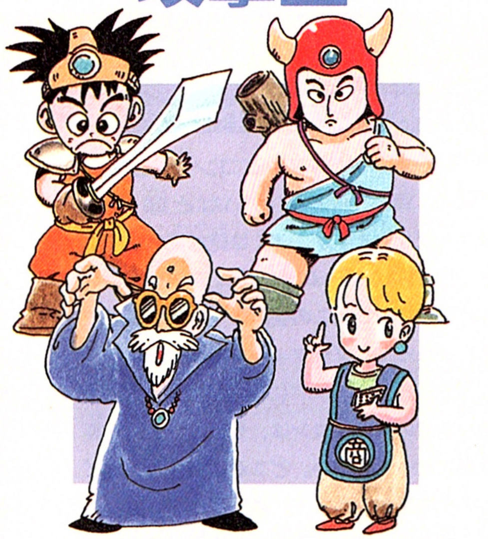
標準的パーティーメンバーはこれだ

タイプ別パーティー徹底分析

バランスタイプ

もっともオーソドックスなパーティーの組みかたがこのバランスタイプだ。バランスタイプの特長は、どんな状況にも柔軟に対処できる点だ。だから、始めてプレイするときはこのバランスタイプのメンバー構成にするのがベストだろう。その中でも自分の好みに応じて攻撃型と防御型を選択しよう。

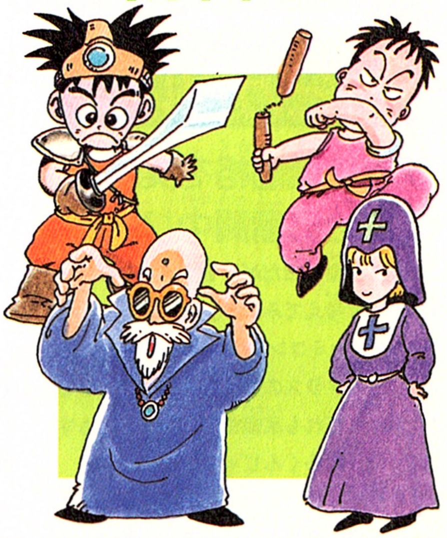
攻撃型



戦闘系(戦士・男)、魔法系(魔法使い・男)、商人・女そして勇者と各セクションから選び抜いたこのパーティーの特長は、バランスのよい攻撃ができる点にある。戦士、魔法使い、勇士と攻撃要員を男でそろえているため、あらゆる敵、モンスターに対処でき、商人の女性にお金を稼いでもらって必要な武器や防具あるいは薬といった必要アイテムを買いそろえよう。

攻撃型なので成長は早いが、無謀な戦いをして傷つく可能性も高いといえる。慎重な行動が望まれる。

防御型



戦闘系(武闘家・男)、魔法系(魔法使い・男、僧侶・女)、勇者のパーティーだ。このパーティーの特長は僧侶を入れた点にある。戦士の代わりに武闘家が入っているため、強力な武器を買ってやる必要がなくなる。武闘家は全身が武器なのだ。しかし、その分傷つきやすい可能性があるので、防御の呪文を得意とする僧侶を入れてバランスをとっている。

出現した敵に対して攻撃型ほどむちゃな攻撃はできないので、退くときは退く勇気が必要といえる。

ドラクエIIIのキャラクターメイキング

ドラクエIIIではスタート時に12人のメンバーを登録できるんだ。でもなぜ12人も登録できるのだろう。パーティーはキミの分身である勇者を除いて３人だから、好きなキャラを３人登録すればいいのではないかと思うよね。もちろん３人だけ登録して、最後まで同じメンバーでプレイするのも悪くないけど、たくさん登録しておくと、旅の途中でメンバーを取り代えることができるんだ。最初は商人にお金を稼せがせていっぱいアイテムや武具を買っておいて戦士と交代させるとか、魔法が必要になったら魔法系のメンバーを入れるとか、こうするといろんな戦略が立てられて冒険や戦いに幅が出てくるね。

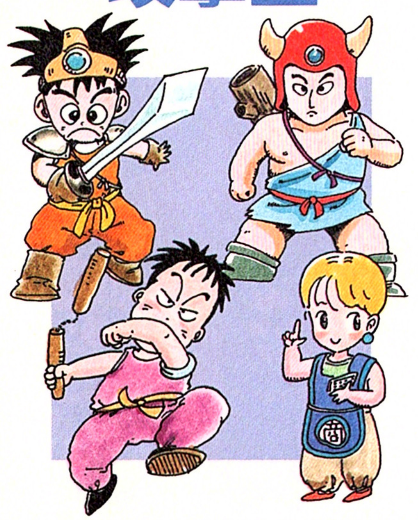
さて、職業完全ガイドには勇者以外に14人のメンバーが描かれている。なのに登録できるのは12人。２人分足りない。実は賢者は成長していってあるレベルに到達して始めて転職できるキャラクターで最初から登録することはできないんだ。賢者はエリートなので資格が必要なのだ。

©エニックス

猪突猛進！肉体のロマン 格闘タイプ

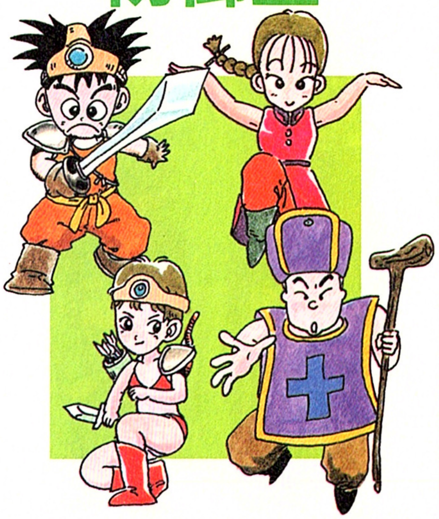
格闘タイプの特長は戦闘系のメンバーをメインに構成されている点だ。魔法にたよらずみずからの肉体と腕力を生かした攻撃でレベルアップをしていくことになる。呪文を覚えたりする必要がないので序盤戦には適したタイプといえる。しかし、成長していくと呪文がないと倒せない敵も出現すると思われるので、メンバーチェンジが必要となるかもしれない。小細工はきらいだ、身体を張って戦うんだという猪突猛進型の人に進めたいタイプだ。

攻撃型



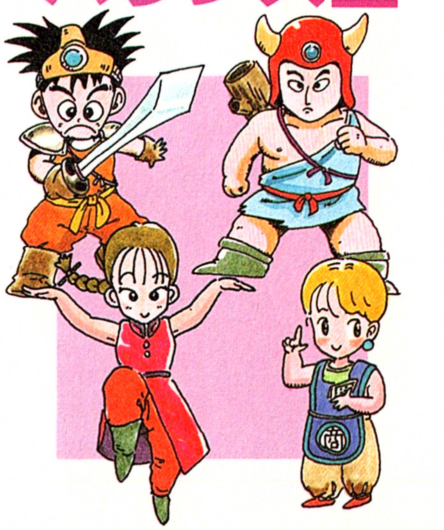
攻撃型らしく戦闘系の戦士・男、武闘家・男そして勇士に商人を組んだパーティーだ。このタイプではよほど強い敵に遭遇しない限り、退かずびしばし戦っていく運命にある。だから最初はレベルアップがかなりのスピードで進むものと思われる。そのためにも必要なのが商人の資金調達力だ。これがうまくいくと、次々に強力な武具を購入してパワーアップしていくことができる。しかし、後半戦に突入すると本職の魔法系メンバーがほしくなるので、職業交換が必要だろう。なにはともあれ進めるところまで猪突猛進あるのみ。

防御型



攻撃要員の武闘家、戦士を女性にして僧侶・男をメンバーにしたのがこの防御型パーティーだ。戦闘系メンバーを女にしたことによる防御率ははっきりしていないが、男に比べて身が軽い分攻撃をかわすのに有利と思われる。僧侶がいるためダメージに対して有利である一方、商人がいないため武具の調達は時間がかかりそうだ。だから、じっくりゆっくりパーティーに合った敵をたたきながら徐々にレベルを上げていくことになる。せっかちな人にはちょっと不向きなのである。比較的死ににくいパーティーなのでじっくりプレイしよう。

バランス型



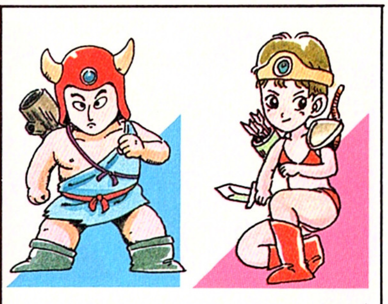
戦士・男、武闘家・女、商人・女そして勇士というメンバー。格闘タイプではもっともバランスがとれているパーティーなのだ。商人の資金により強力な武具・アイテムの供給、フットワークのいい女武闘家と格闘タイプにおけるベストパーティーといえるのではないだろうか。

このパーティーの弱点はやはり魔法系のメンバーがいないことで、将来的にはメンバーチェンジが必要になるだろう。が、それはまだ先のことでとりあえず格闘タイプで戦いたい人はこのメンバーを組んでみるのがいいのではないかな。

DQIII職業完全ガイド

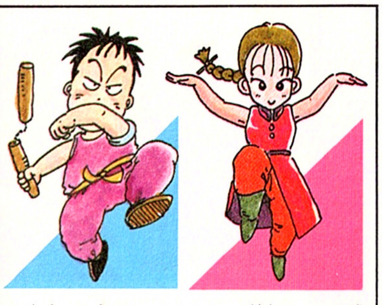
いゃ〜、しかし、パーティー組むっていったって8職種15キャラクターもあると、誰とだれをいっしょにしたらいいのか迷っちゃうよね。というわけで、今回タイプ別パーティー特集をやっているんだけれど、どうもいまひとつ不可解なキャラクターがあそび人だ。このキャラクターはほんとうはどんな役目を持っているのかはっきりしない。だから、どのように配置していいのかがもっとも悩んだところだ。誰をメンバーにするか、いまから考えておこうぜ。

戦士



戦いのエキスパートだ。武器を使わせれば右に出る者はなし。いい武器を持たせれば強力な力を発揮する。が、呪文は使えない。

武闘家



素手を武器としているので、戦士のように武器を持たせる必要がなくスタート時にはぜひメンバーにしたい職種である。

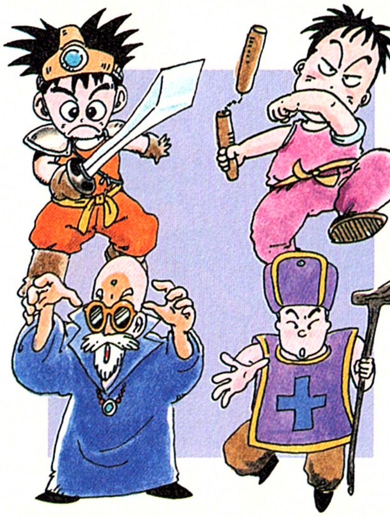
武器で勝てない
敵だってOKさ!

魔法タイプ

魔法タイプは魔術系職業をメインに構成されているパーティーだ。魔術系といえば魔法使い、僧侶、賢者の３職種があるんだけれど、賢者は最初からメンバーにすることはできない。どうやら、魔法使いか僧侶がレベルアップしていくと賢者への道が開かれるようだ。

レベルが上がるまではいくら魔法使いといえ使える魔法には限りがあるし、マジックポイントだってあるはずだから、やたらに攻撃することは避けたい。

攻撃型

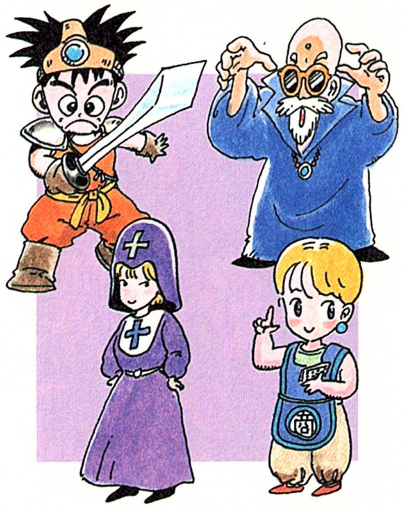


魔法使い、僧侶、武闘家をすべて男でそろえた攻撃型のメンバーだ。スタート時は武闘家、勇者でレベルを上げ、傷つけば僧侶が呪文で体力回復させ、レベルが上がってきたら魔法使いのギラやベギラマみたいな攻撃用呪文で敵に攻撃用を倒すようにすればいい。お互いの長所をうまく活かしていけば意外に早くレベルアップできるだろう。しかし、資金調達能力にかけるのでアイテムを買うのはかなり遅くなりそうだ。また、当初は魔法使いはあまり攻撃に参加できないと思うので格闘タイプ攻撃型のように戦うことは避けたい。

防御型

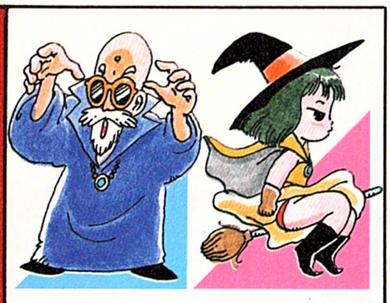
僧侶・女、魔法使い・女、商人・男、勇者というパーティーだ。このパーティーでは最初から攻撃で力が発揮できるのは勇者くらい。だから、無理せずゆっくりレベルを上げていくことになる。商人がいるのでレベルの割にはけっこうアイテムを増やすことができそうだ。しかも、僧侶がいるのでこのパーティーはレベルアップは遅いが、サバイバル（生き残り）というにはもってこいのパーティーだ。じっくりパーティーを育てるという楽しみがあるが、忍耐力が必要といえる。

バランス型



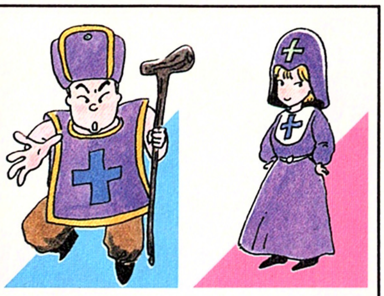
職種そのものは防御型と同じだ。男女が違っているところで若干の違いがでるかもしれないが、基本的にはじっくり型のパーティーといえる。魔法タイプはある程度レベルが上がって攻撃用の魔法を使いこなせるまでは、猪突猛進で突き進むというわけにはいかない。しかし、攻撃のバリエーションは多いし、攻撃か防御かの判断など微妙で頭を使ったゲーム進行という点では一番おもしろいはずだ。レベルがそうとう上がると魔法使いはとんでもない呪文を使えるという噂もあるので、これも楽しみ。魔法使いの成長がポイントだ。

魔法使い



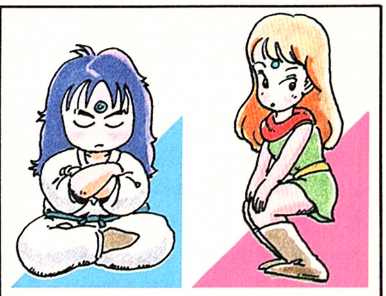
攻撃用呪文を得意とし、レベルがアップするにしたがって使える魔法も増えてくる。ＤＱⅢならではのすごい呪文も用意されているようだ。

僧侶



主に防御用の魔法を得意としている。体力を回復させたり傷を直したり、呪いを解いたり、死者を甦らせるのも僧侶の呪文によるはずだ。

賢者



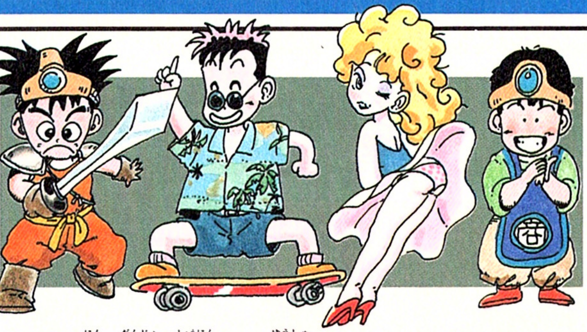
唯一最初から選べない職種。魔法使いと僧侶両者の魔法を操る。あるレベルに到達すると魔法使い、僧侶から賢者への転職が可能となる。

平凡なんて大嫌い 不思議大好き人間へ

はみだしタイプ

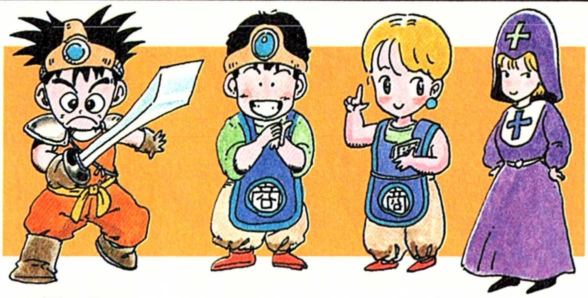
はっきりいってこのタイプはおすすめしません。できれば、これまで登場したタイプのパーティーを参考に選びましょう。では、このはみだしタイプはなんなんだというと、ちょっと気が早いけれどオーソドックスな方法でゲームを解いちゃったという人が、じゃあ、こんなパーティー組んだらどうなるかなっていう好奇心でプレイしてみるためのパーティーといえるのだ。でも、下のほかにもはみだしタイプ作ってみるとおもしろいかもネ!?

あそび人型



あそび人の男女に商人そして勇者というパーティー。これでモンスター倒せるのかな？という感じ。いったいあそび人の役目って何？もし、ゲーム内にギャンブルが取り入れられたらきっとあそび人は力を発揮するだろうね。的中率80%とかになったりして、そうなれば商人と組んで大金持ちになれるんだけれど。

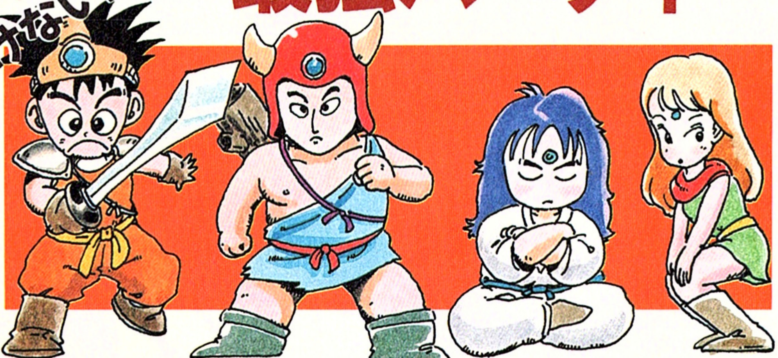
金もうけ型



商人が金をもうけるというのはいったいどういう時なのだろうか。考えられるのは、商店で物を売るときに高く売る技術がある、あるいは反対にアイテム買うとき値切ることができるとか、落ちているお金を見つけることができるなんてことが考えられる。うまくいけばこのパーティーで金もうけしてすぐ戦士に交代なんて方法も手かも。

このメンバーなら負けないはず！

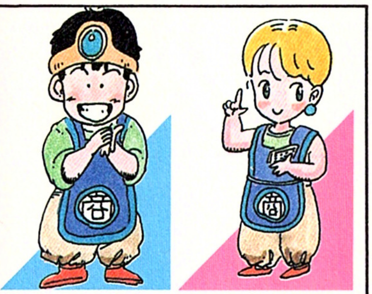
最強パーティー



賢者の加入で魔力が2倍 これが最強パーティーだ！

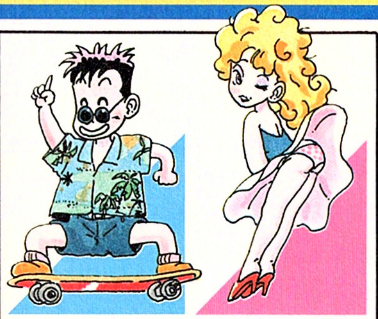
勇者、戦士、賢者男女をそろえた最強パーティーだ。賢者がいるということは、かなりレベルが上がっているということだ。賢者2人は攻撃に防御にあるいは攻防を分担できるのが強いところ。ただ賢者を2人そろえるのはなかなか大変。この前段階としては賢者の代わりに防御中心なら僧侶、攻撃型なら魔法使いがいいだろう。もしまだ貧乏なようなら商人でもいい。もうひとつ最強パーティーの条件として、控えのメンバーもレベルを上げておくことだ。パーティーはその状況によってこまめにとっかえてみんなの力を平均してアップしておくんだ（といっても12人全員の必要はないけど）。ただ、賢者はレベルアップの速度が遅いからネ。

商人



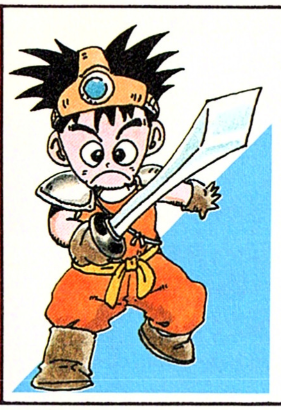
資金調達能力にたけているのは当然であるが、そのほかにもいろんなアイテムの価値を正確に見定めるという隠れた能力を持っているのだ。

あそび人



その正体はまだ闇の中にある。はみだしタイプのところで触れたけれど、もしギャンブルがあればそれなりに力を発揮すると思うが…。

勇者



主人公です。力はオールマイティで、しかも彼しか使うことのできない呪文も持っている。彼はパーティーのボスであり司令官なのだ。

※本記事は編集部の想定記事です。

SHOOTING GAME NEW WAVE

ニュータイプ・シューティング

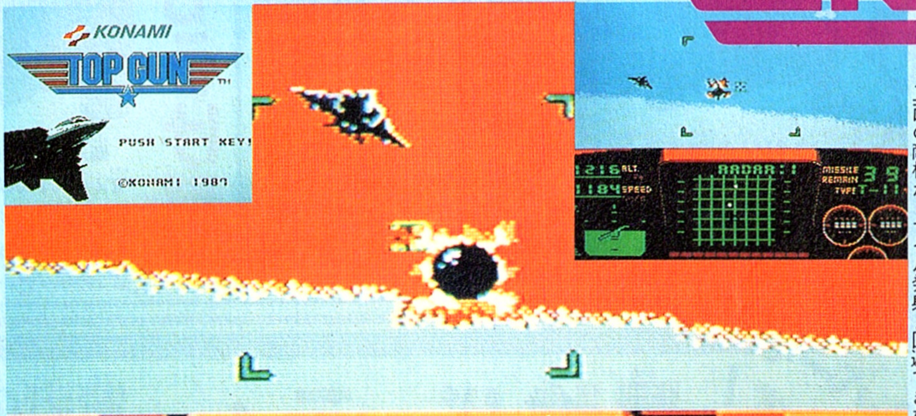
RPGばかりがゲームじゃない！ シューティングだって良いゲームは面白いんだっ。とサラマンダーでボクらを感動させてくれたコナミの新作2本。トップガンはNESと同時発売、ファルシオンはF・3・D・S対応ゲームだ!!

CASSETTE	コナミ 10月27日発売 ¥5300

シューティング+シミュレーション=リアルバトルゲーム

トップガン

トップガン



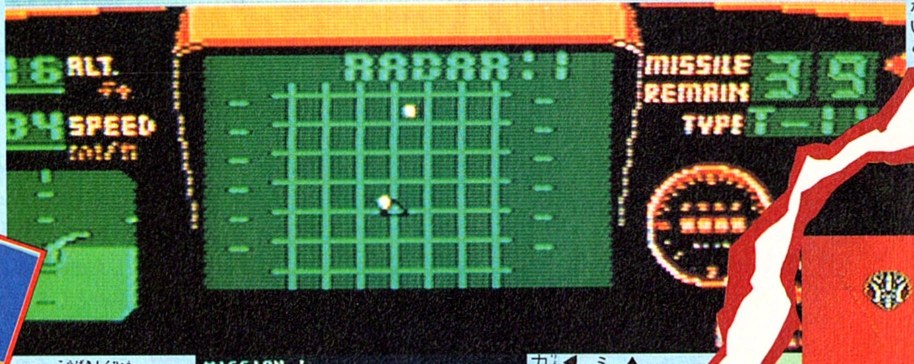
▲正面の敵機がミサイル発射！回避できないと…

男の子なら1度は憧れるのが戦闘機パイロット。そんなボクらの願いをバッチリと体験させてくれちゃうのが、このトップガン。シューティングにフライトシミュレーションの要素が加えられたスーパーリアルなバトルゲームなのだ。

アメリカ海軍のエリートパイロット、マーベリックに緊急発進命令が下された。任務は敵国の軍事目標を破壊すること。プレイヤーはマーベリックとなってこの任務を遂行しなければならない。

搭乗する戦闘機はアメリカ海軍の主力戦闘機トムキャット。当然、ゲーム画面もトムキャットのコクピットをリアルに再現している。画面上のモニターが様々な情報を表示する。ミサイルや燃料がなくなると警報まで鳴るのだ。

ゲームの構成は4ステージのシューティング面（対艦、対地、対空攻撃）と任務完了後の帰艦シミュレーション。ミサイル選択、空中給油まで設定されている超本格派なのだ。



▼帰艦シミュレーション。母艦が見えてきた

▼功撃目標のミサイルサイロ

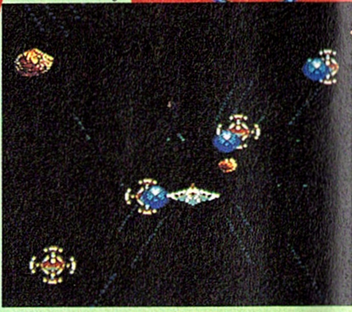
◀出撃前にミサイルを選択。強力なミサイルほど弾数が少ない

▲被弾した瞬間！中央のミサイルが命中したのだ

▲前方に見えるのが空中給油機。接近は慎重に…

▶対艦功撃の最終目標は敵の大型空母だ

▶敵ミサイルが命中。画面が赤くそまる



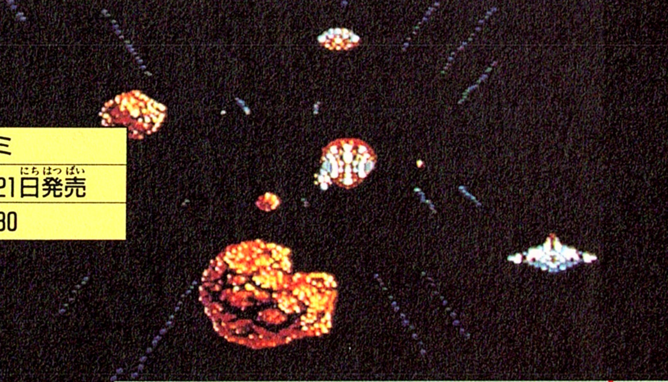
▶敵の戦闘機がミサイルを発射。中央にあるのが自機

の熱い疾風！

ファルシオン
FALSION™

DISK	コナミ
	10月21日発売
	¥2980

GUN™

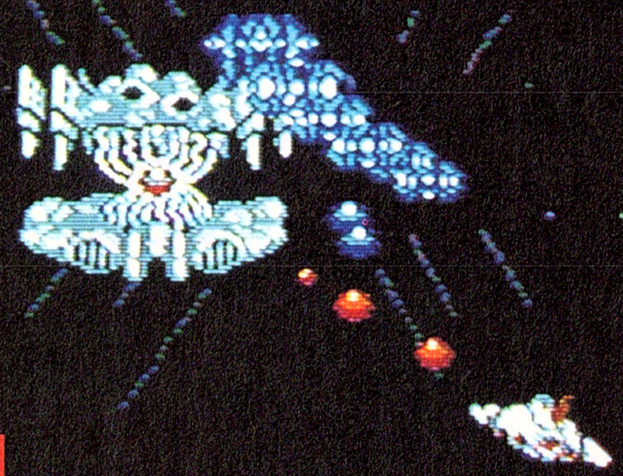


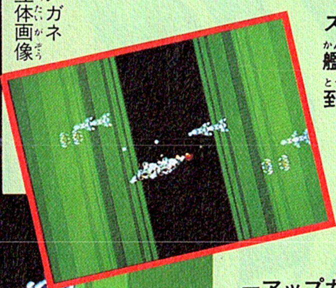
ファミコン3Dシステムの迫力！
ファルシオン

3Dシューティングって言えばやっぱり宇宙モノが一番！とボクは思う。そのうえファルシオンはファミコン3Dシステム対応。これはもう期待できる。飛びかう敵機の迫力を…宇宙空間の奥深さを…キミは体感できるはずだ。

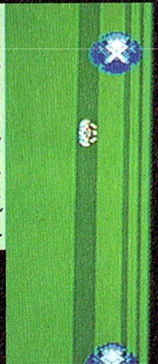
西暦21××年、人類は圧倒的な科学力を誇るギガントス軍の攻撃を受け滅亡の危機にあった。人類の運命はただ1機、ギガントス軍の本拠地に突入した超時空戦闘機ファルシオンの働きにかかっている。

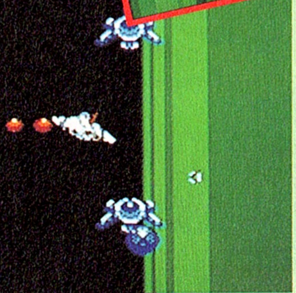
ファルシオンの最終目標はギガントスの宇宙生命母艦。だがそこに到達するまでには5つのステージをクリアしなければならない。パワーアップカプセルを取ることで各種パワーアップ可能。敵キャラもメカ戦闘機、メカ生体、アステロイド、アメーバ、宇宙昆虫、宇宙生物兵器、メカニックドラゴン、宇宙ムカデ、宇宙脳細胞と多彩でその動きとグラフィックには期待できるシューティングゲームのニューウェーブだ。





▼3Dモード、メガネを使えば迫力の立体画像





▲このメカニックドラゴンの動きがシブイのだ
▼こいつもボス敵。中央、赤い目のような部分が弱点
◀1面のボスキャラ・迫力の巨大メカ母船だ

▲狭い空域をすり抜けるスピード感が迫力だ
◀グラフィックの美しさではこのステージが一番

CAPCOM
井出名人の洋介
実戦麻雀
●実戦麻雀
●名人リーグ戦
●実戦問題
3つのゲームが楽しめます。
開発中画面
好評発売中
定価 ¥6,500
勝てば実力。
負ければベンキョー
これであなたも名人だ!!
特製コントローラー付
麻雀実力診断の問題も付いています。優秀解答者には、段位認定証をプレゼント！
■井出名人は東大卒の天才麻雀士なのだ。5才の頃に麻雀を覚え、東大の卒論のテーマは、ナント麻雀について！ 名人のコーチで君も負け知らずの麻雀がうてるようになる！
©CAPCOM
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
注意 違法性が極めて強いファミコンカセットのダビング機が出てますが、このプログラムは絶対にコピーできません。
株式会社カプコン
本社 〒540 大阪市東区大手通り1-27-18 カプコンビル
東京支社 〒150 東京都渋谷区広尾1-3-18広尾オフィスビル
カプコンソフト情報・大阪06(946)6659 東京03(440)0438

SUPER SOFT WARE

人気ゲーム完全必勝法

1,000,000点プレーヤーを目指す最終講座

沙羅曼蛇

さらまんだ

前編攻略のためのポイント別ヒント集

新・鬼ヶ島

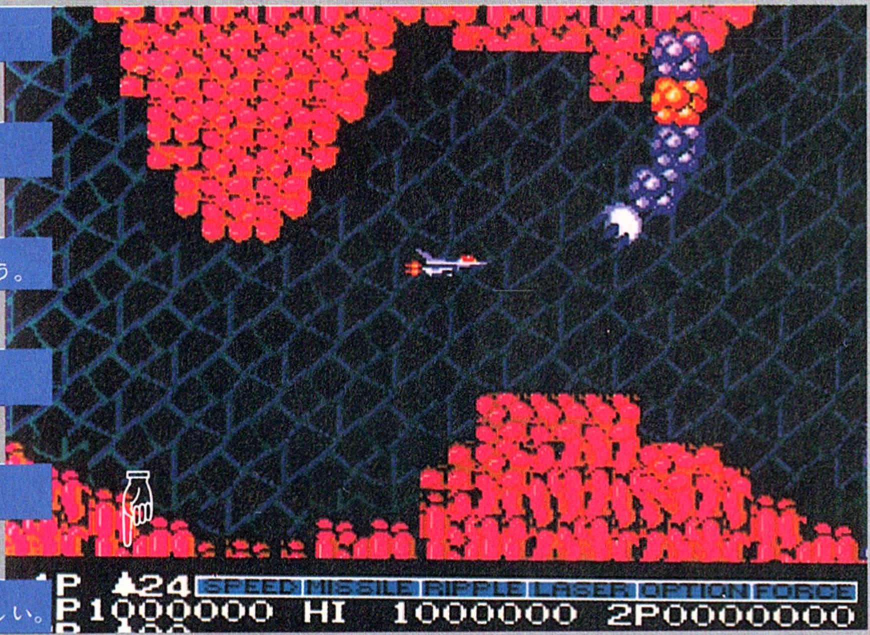
しん・おにがしま

IMPULSE
インパルス

MYSTERY
ミステリー

HOW TO WIN
ハウ・ツー・ウイン

1,000,000点プレイヤーを目指す!!
MILLION PLAYER



この秋注目のシューティング「沙羅曼蛇」
きれいなグラフィックと多彩な画面構成に
君はもうすっかり魅せられていることだろう。
今回は高得点のための秘訣を探ってみた。
この特集を読んで、君も早く
1,000,000点プレイヤーの仲間入りをしてほしい。

沙羅曼蛇 サラマンダ
[最終講座]

我々はなぜ1,000,000点を目指さねばならないのか?

もし君が、すでに1,000,000点を出していたとしたなら、このゲームを攻略したといって良いであろう。しかし、まだそこまで行ってない者が、単にステージ1から6までをクリアしたからといって、それはけっして攻略したことにはならないはずである。

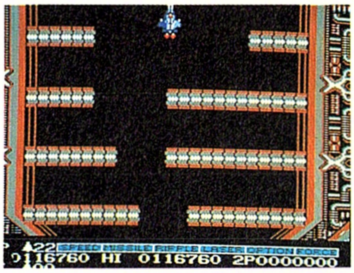
シューティングゲームのおもしろさは、もちろん、各ステージの攻略にもある。しかし、それだけではない、我々を熱くさせるもの。それは、単純なる数字、つまり得点に対する強い執着である。そして、おもしろいゲームであればあるほど、その執着は強くなって行くものなのだ。

この「沙羅曼蛇」は、そんなゲームの1つである。そして、ゲームを進めれば進めるほど、難解さは深まってくる。だからこそ、得点をアップさせようと、毎日ゲームをするのである。その意味で言えば、1,000,000点が1つの目安になるのもわかって頂けるだろう。

1周目から2周目へ。そして真の攻略者へつき進め!

ステージ1から6をクリアした者でも、2周目が簡単にクリア出来るとはかぎらない。むしろ、1周目に慣れ親しんだ者には、難しく感じられるところが多いはずだ。

やがて2周目をクリアした者には、3周目の難しさがおそってくる。しかし、今度は経験上、心してかかるからクリアは出来るはずだ。このようにしてゲームを進めていった者には、やがて写真の様な1,000,000点の画面が見れるだろうし、真の攻略者としての自負が生まれる。それこそが、本当のシューティングをやる意味だと理解してやってほしい。



1周目を終って息を抜くなかれ。2周目、3周目の修業に耐えよ。

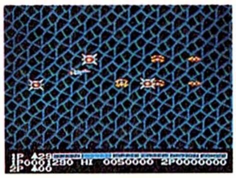
©1987 Konami

第1章 CHAPTER 高得点を目指すならここを攻めろ

1,000,000点に到達するには普通にやってちゃなかなかいかない。セコクても細かい点の積み重ねが最短方法だ。各ステージのお得な点取り場所をここで紹介する。

1 ハンバーグを食べろ！

まずは一番最初のベルベルム編隊。こいつは編隊全部を倒すと、カプセルを出す。点数は30点と低いが、ここではカプセルをバンバン出そう。



ビックバイパーの装備強化には、カプセルが絶対必要だし、自機がパワーアップすれば、それだけ点数も上げやすくなる。

各面の最初のベルベルム。この〝ハンバーグ〟みたいな奴は、必ず全滅させよう。

2 火山の岩は全部打て

この火山はステージ2に4つある。岩を吐くだけ吐いて、うるさいったらない奴だ。しかもこの火口をこわしても、点数は0。何にもならないような火山だけど、ちょっと待て。

あの火口から吐き出される岩。実はこれが1個30点なんだ。まして、数多く吐き出すから、相当な点になる。画面の下の方からこいつを打ちまくれば、得点もアップするぞ。

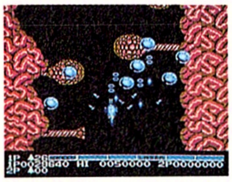
3 火の鳥を撃ち落とせ！

ステージ3のプロミネンス。ここにはハンバーグことベルベルムは出てこない。変わりに〝火の面〟よろしく、火の鳥が編隊で出てくる。こいつがハンバーグの代わりをする、

カプセル落としキャラなんだ。ハンバーグ野郎に比べると、変則的に出て来るけれど、よく動きを見れば倒せるはずだ。自機のパワーアップには欠かせないから必ずやっつけよう。

4 つくしの頭は得点源だ

ステージ4の高速スクロールを過ぎた後に出て来る、この〝つくしの頭〟。早いとこ倒さないと青い胞子を出してくる。この胞子は、強いくせに、たったの30点しかない。しかし、胞子を出す前につぶすと、なんと1000点もらえる。全体的に点の低いこのゲームの中では、ボスキャラに次ぐ高得点キャラだ。スクロールで装備して、必ず全滅させよう。

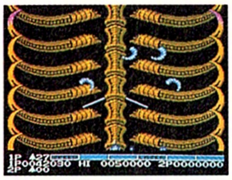


5 枝をさけて得点アップ

〝つくし〟の次に出てくる高得点キャラが、この黄色い〝キウイ〟だ。キウイって知らない？　こんな形のくだものだよ。こいつは、画面の下の方から弾やレーザーを打ち込むしかない。ところがこいつ、枝をのばそうがのばすまいが、1000点もくれるお得キャラ。枝をのばしてからでは、やっつけにくいから、はやめに攻略して、得点をかせいじゃおう。

6 キバに当てれば得点増

ステージ4のボスキャラの直前。ここはアバラ骨のはしからレーザーが出てくる。まして上の方からキバが落ちてくるというとんでもないところ。しかもこのキバは死なないし、2つに別れたりする。ところが、こいつに弾やレーザーを当ててみると、なんと得点がアップするんだ。30点しかないけれど、オプションを持ってれば、得点もどんどん上がるぞ。



7 穴とケピットは高得点

ステージ5になると、それぞれの得点が増し、どれを倒しても今までよりは高い得点が得られる。中ぐらいにあるこのケピット大艦隊の群は、それだけですごい。1機がそれぞれなんと300点（今までと比べてみてよ）。まして3つの穴は1つ500点。他にもこのステージにはたくさんの得点場所があるから、ビッグバイパーをフル装備して、攻略してくれ。

8 最終面で得点をのばせ

最終ステージは、もう点のかせぎどころ。出て来る敵をビシバシやっつけて、得点を上げよう。たくさん出てきたこの〝アムカケムドミラ〟は、1機が300点。

他にも、おなじみのケピットの群れや、クリスタルボムという名の1個100点のカラーボールが出てきたり、とにかく点がかせげるところ。速さも増しているので死なないようにして攻略しよう。

9 出たぞ！ 緑のモアイ

いよいよオーラス。おなじみのモアイ像だ。グラディウスでは黄色かったけど、沙羅曼蛇では緑になっている。こいつも高得点キャラ。口から吐き出す輪っかは、わずかに30点。でもモアイ本体は、1000点もある。しかもこのモアイ、なんと16体もあるんだよ。フル装備で、完璧にやっつければ、高得点間違いなし。サラマンダまであと1歩。がんばってくれ。

第2章 CHAPTER

ここがポイント。超難関ベスト9

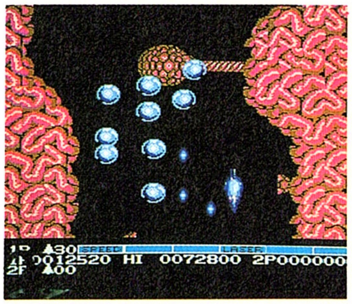
高得点を得るためには攻略しなければならない難所がいくつかある。ここではそんな場所を独断で順番をつけて紹介する。けっしてあきらめずに1,000,000点を目指してくれ。

1,000,000点を得たということは、早い話が全てのステージを攻略した、ということである。つまり、全てのステージを完璧でないにしろクリアできなければ、1,000,000点は結局無理ということが言える。

「沙羅曼蛇」の世界は、けっしてたやすく攻略出来るような、そんな単純な世界ではない。だからこそ、我々が貴重な時間を費やしてプレイするだけの、価値あるゲームなのだ。

下記にあげた〝ベスト9〟は、このゲームの中でも、特にクリアが難しそうな場所や、誰でもが1度は死んでしまうようなところを選んでみた。

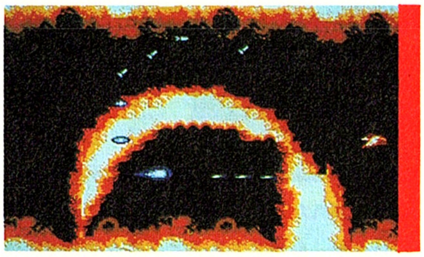
得点アップのためには、ボス攻略とともに、ぜひともクリアしたいところばかりなので、がんばってプレイしてほしい。



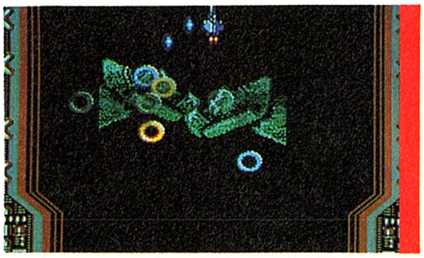
こわい!! もうこーなったら手がつけられなくなる。

1位 にっくきプロミネンス炎はうまくよけろ!

なんてったって1番は、このプロミネンスの面。誰でも1度は死ぬはず。この炎だって、バカスカ出てくる。攻略のコツはやはりよく見て、タイミングを計ること。慣れるまで何度も挑戦して、うまくクリアしてくれ。



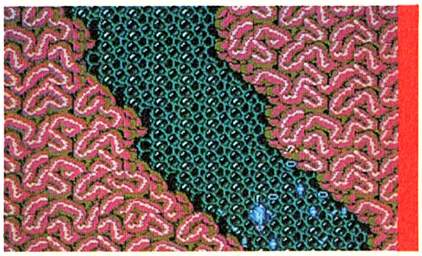
2位 右へ左へ飛ぶモアイ像でかい体でじゃまだぞ。



最終面の、そのまた最後の方に出てくる、飛ぶモアイ像。口から輪っかは出すは、上下左右にドシンドシン移動するわ、じゃまでしょうがない。開いた口めがけてはやめに倒してしまうのが、攻略のポイントだ。

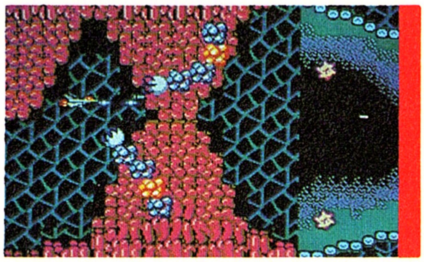
3位 高速度縦スクロール。壁に気をつけクリアだ。

ステージ4のほぼまん中あたりは、この高速度スクロール。なんてったって速いので、マップをしっかり覚え込まなきゃ、壁にバカバカ当たってしまう。カプセルがたくさん落ちてるけど、あまり欲張らないように。

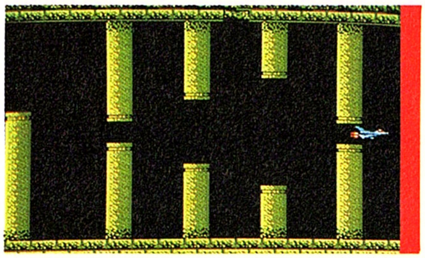


4位 増殖の壁。一瞬のスキをついて前へ進め!

いきなりステージ1に出てくる、この増殖の壁。慣れないうちは、壁にぶつかりやすいから気をつけよう。常に画面の右の方にいれば、まあ大丈夫だが、そのためには、早くマップを覚え込む必要があるぞ。



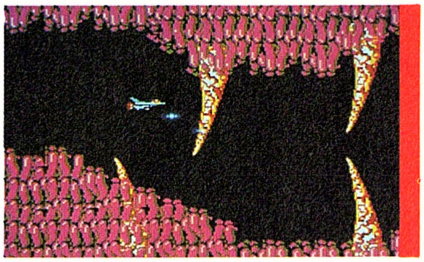
5位 柱と柱がはさみうち。タイミングをはかれ!



ステージ5の柱の場面。上下に動く柱をうまくよけて、クリアしよう。ここは、ひたすらタイミング。それ以外は何もないよ。スピードをあまり取りすぎないようにすれば、必ずクリアできるぞ。

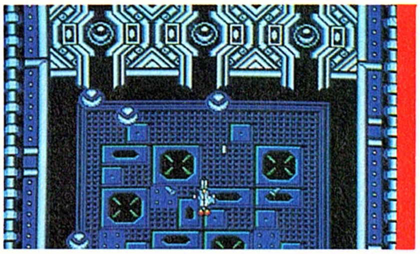
6位 突然出てくる巨大角。うまくスキ間を進め。

慣れてしまえば簡単なこの大角〝シャープクロッサー〟。最初に見た時は、君達もびっくりしたんじゃないかな。1度くらいは、みんな死んでるこの大角。クリアするにはスキ間を見つけて、すぐダッシュだ。

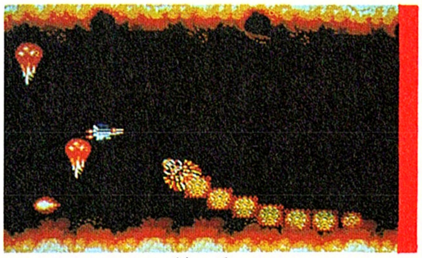


7位 ボスを守る核の要塞。ひたすら打ちまくれ。

2面のボスの直前にある、この核要塞。メタルボールをパッパと吐き出して、とてもうるさい。何とかフル装備でここまで来て、ビシバシレーザーをうちまくろう。遅ければ遅いほど、クリアしにくくなるから注意。



8位 龍の化身プラウラー。頭を狙って連射しろ！



プロミネンスの面に出てくる、このプラウラー。口から火の玉を吐き、攻撃がとてもしにくい。倒せば2000点もらえるから、根気よく、狙いを定めよう。頭に弾を打ちこめば、あっけなく死んでしまうぞ。

9位 きれいだけど高速度。クリスタルボムの群れ

ラストステージに出てくる、このカラーボール。とってもきれいなんだけど、こいつがメチャ速い。斜めからも体当たりしてくるので、フォースも役に立たない。次々に倒して行くしか、手はなさそうだ。

第3章 CHAPTER 君だけのパワーアップを見つけろ

パワーアップの仕方にもいろいろある。どういう順で装備するかは十人十色だ。そこでここに3人の例をあげた。これを参考にして君も自分だけのやり方を早く見つけてくれ。

1 スーパーゲーマー勝負君の場合

まずはゲーマーの勝負君から。「勝負するかァ〜」……わかったから、装備の順を教えとくれ。「何と言ってもオプションとレーザーだよな。特に初心者はレーザーを早く取るべき。始めはミサイルも重要だな。えっ、スピード？　2つもあれば大丈夫。それに面ごとにリップルとレーザーを使い分けるのも1つの手だな。誰か俺と、勝負するかァ〜」

彼の場合ステージ1のベルベルムを全滅させた時点で左図になる。カプセルの貯金は1つ。次でミサイル装備だ。

SPEED → SPEED → LASER → OPTION → MISSILE → OPTION → OPTION → FORCE → MISSILE

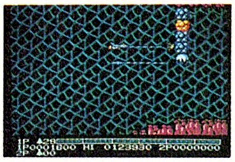
2 顔がすぐ赤くなる浦安の高校生の場合

続いては浦安の高校生君。トンカツ屋の娘さんを好いているのにちっとも振り向いてくれんらしい。「ほっといて下さい（顔を赤らめながら言われてしまった）。僕の場合オプションを2つ取って、ミサイルを取ります。レーザーは別に先でも後でもいいんです。ただ、いざって言う時のため、フォースを早くに取る時もたまにあります(まだ顔は赤い)。

彼は勝負君と同じ場所でオプション2個。ただし貯金は1つもない。彼も次に装備するのは、ミサイルだ。

SPEED → SPEED → OPTION → OPTION → MISSILE → LASER → OPTION → FORCE → MISSILE

3 業界を渡り歩いてきた放浪ライターの場合



彼は写真だと勝負君と同じだがスピードを3個取っているので貯金がない。ミサイルを取って次の場面に備える。

最後はライター氏。まだ若いのに胃かいようで会社を休んでしまった人だ。「そんな事言っちゃいけません。僕はスピードを3つ取ります。それからレーザーをはやめに取ってビシバシ敵をやっつけます。ミサイルも続けて装備して強化すれば、端から来る敵に対処できるんだ、これが。」おなかを押さえながら、それでも元気なライター氏でした。

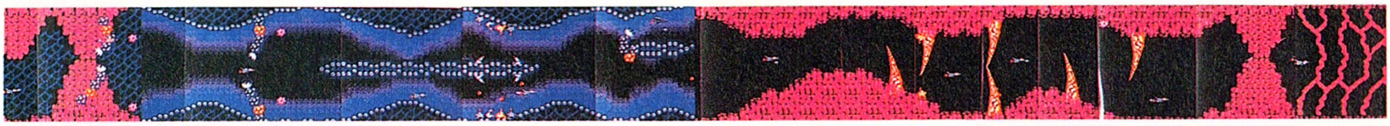
SPEED → SPEED → SPEED → OPTION → LASER → MISSILE → MISSILE → OPTION → OPTION

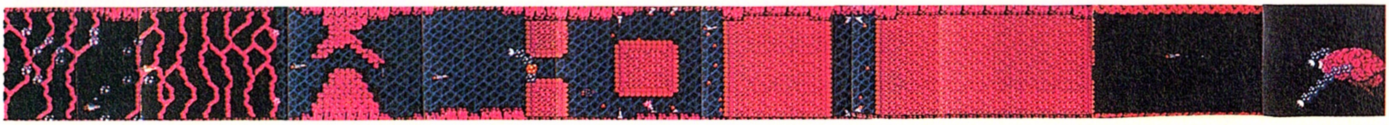
第4章 CHAPTER 沙羅曼蛇6エリア全面マップ公開

最後に全てのステージのマップを紹介する。どこにどんな敵が出て来るのかよく確かめてほしい。地形はぜひ覚えこもう。それが1,000,000点への明らかな近道なのだ！

STAGE 1

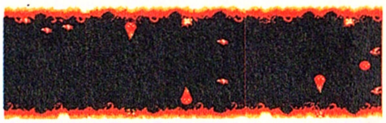
このエリアでは、何と言ってもゲームに慣れる意味でじっくりリプレイしてほしい。何もあせる必要はない。ハンバーグを食べ、壁をすりぬけ、角をよけてクリアしてくれ。ボスの急所は目玉。触手をうまくさけて攻略してくれ。

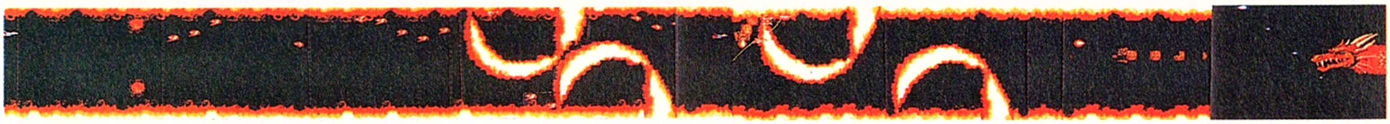




STAGE 3

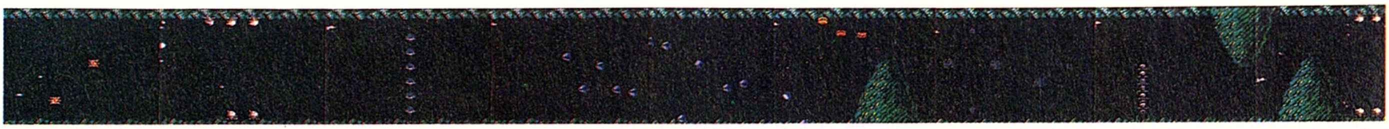
火の世界、プロミネンス。沙羅曼蛇の中で、もっとも難しいといわれるエリアである。上下から吹き上げる火柱をうまくさけて、敵の出現パターンを読み取ろう。ボスの弱点は口と鼻。そう強くはないので落ちついて倒そう。

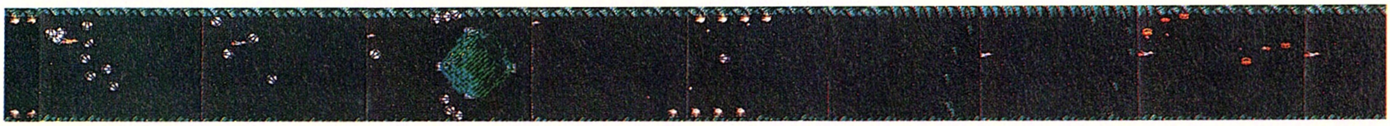


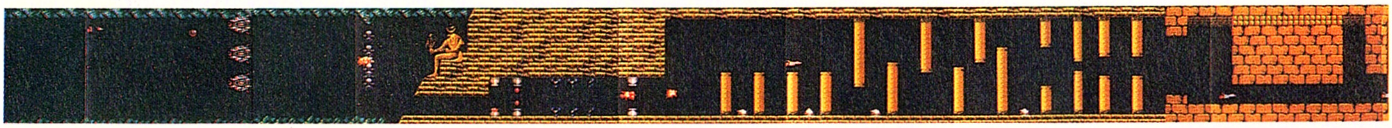


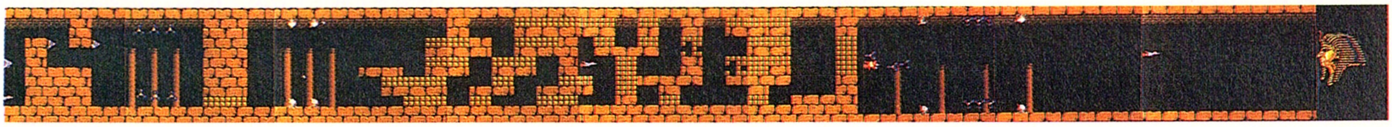
STAGE 5

神殿のステージ。フル装備ならそんなに難しくはないぞ。1度死ぬと復活までが大変だから、油断せずに攻略しよう。神殿の壁にはカプセルも隠されているよ。ボスはやはり目が弱点。カラーボールをさけながらクリアしよう。







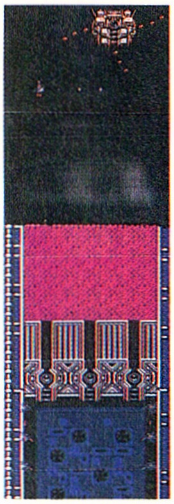


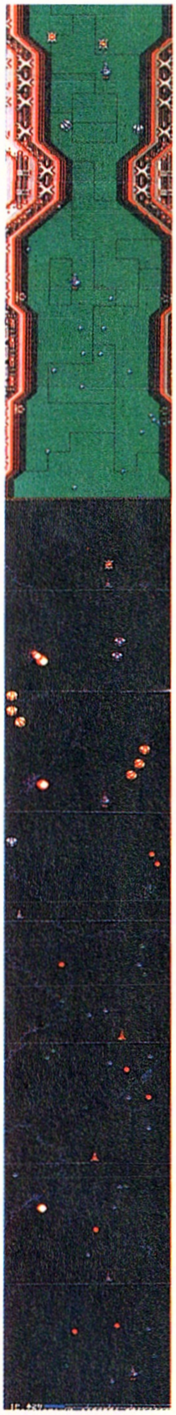
STAGE 2

いきなり縦スクロールになるこのステージ。左右からの攻撃にはミサイルで対抗しよう。ボスのテトランには連射で核を打とう。

STAGE 4

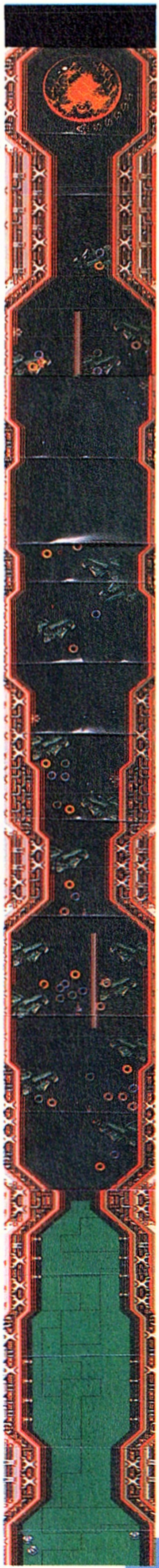
巨大な生命体になってるのがこのステージ。高速スクロールではカプセルと壁、両方に注意だ。ボスの弱点はアゴ。ひたすら打つべし。



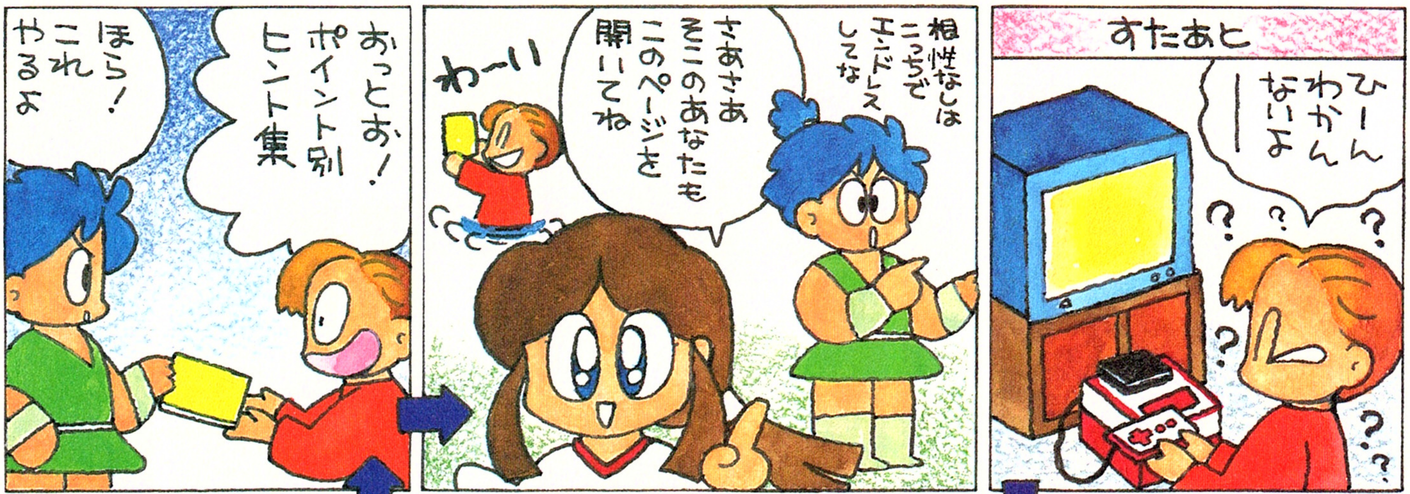


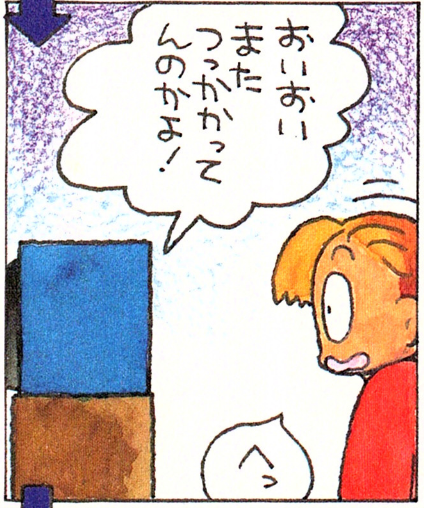
STAGE 6

いよいよラストステージ。悪の権化サラマンダとの対戦だ。途中をうまくクリアしてフル装備で戦おう。頭が弱点だからうまく狙おう。



深まる謎も一目瞭然。これが噂の必勝絵巻!!





ふぁみこんむかし話

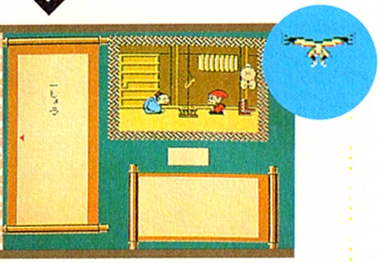
新・鬼ヶ島

"前編攻略のためのポイント別ヒント集"
行き詰まってしまったキミ! 悩むことはない。画面別インデックスでキミが知りたい番号を調べたら、右のデータ集でチェック!! ほぉら、出てきた出てきた。

©1987 Nintendo

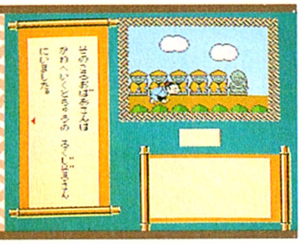
第一章 なにはともあれ主人公見～っけ!!

おじいさんおばあさんの家



外へ出られない……………………………1
扉を開けられない…………………………2

お地蔵さま

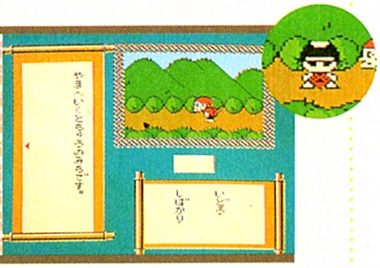


倒すとどうなるの？…………………9
みのとかさを着せてあげられない…10

お攻し略な作が戦き

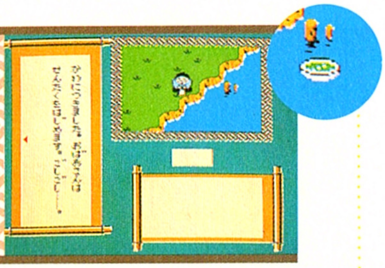
まずは第一章。ここでの目的はトーゼン主人公の2人を見つけることば。そのためには、おじいさんが金太郎を見つけ出し、足柄山でたきぎをひろうことが先決だ。ひねくれた考え方は、このゲームではいっさいないからね。

途中の道



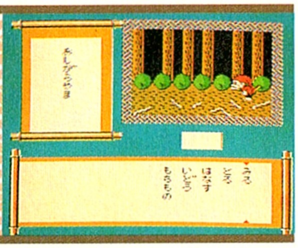
ここではいったい何をすればいいんだろう………………………………………3
1画面目と2画面目と、どこが違うのか……………………………………………4

川



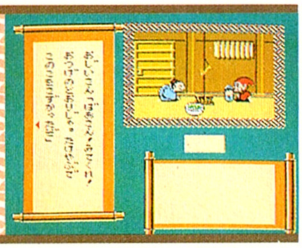
ここでは何をすればいいのか………11
おわんが流れてこないのはどういうけ？……………………………………12

足柄山



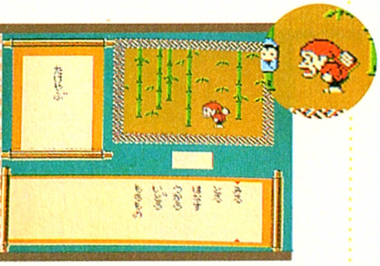
熊に追い返されてしまうのだが、どうすればいいのか……………………………5
ここでは何をすればいいのか………6

おじいさんおばあさんの家



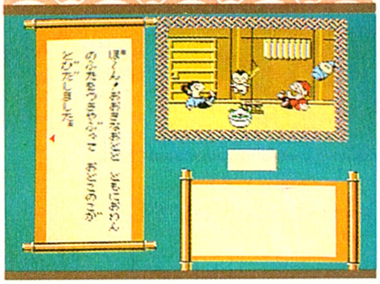
何をすればいいのか…………………13
お湯はどこにある？…………………14
おばけが出て来ちゃったのはどーいうわけ？……………………………………15

竹林



どう進めば家へ戻れる？……………7
どうすればかぐや姫と会えるか……8

これでおわり



『これは便利！』な、データインデックス!!

1．いろりを見てみると、火が消えかかっているからたきぎが必要だ、ということで外に出られるのだ。

2．〝扉を開ける〟と2回やると開く。でもおつうさんが逃げてしまい、やりなおし!!

3．草の中にひそんでいるおたすけキャラの金太郎を発見するべし！

4．1画面目は何もなし。2画面目の草を見ると金太郎がいるのだ。

5．途中の道にいる金太郎をつれてこなくてはいけないのだ。そのためには金太郎と2回話すこと！

6．当然たきぎのしばをひろうのだ。

7．ここの竹林は4画面ある。北→西か西→北と進んでかぐや姫を見つければ帰れるゾ。

8．7の方法で進んで、竹を見ると1本だけ光り出す。そしたらナタを使えばご対面だ！

9．後になって桃太郎のかわりにおばけが出てくるのだ。

10．まず、〝みる〟にして1体だけ着てないことを発見しないとダメさ。

11．おわんをひろうことが目的。

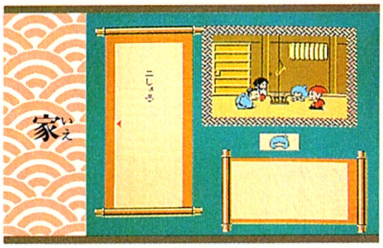
12．お地蔵さまと話してないと、いくら待っても流れてこないゼ！

13．桃太郎を誕生させるのだ。

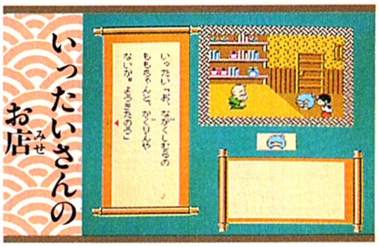
14．いろりを見ると、ちゃ～んと沸いてるよ。

15．おばあさんがお地蔵さまを倒したからだゾ！　やりなおすしかないんだもんね。

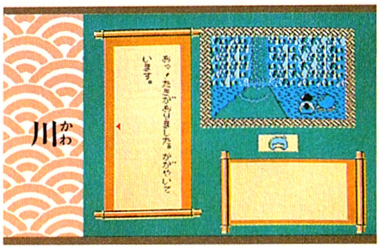
第二章 出生の謎と都に住む龍の謎。今、



どうやれば物語が進むの？…………1
たんものの使い途は？…………2

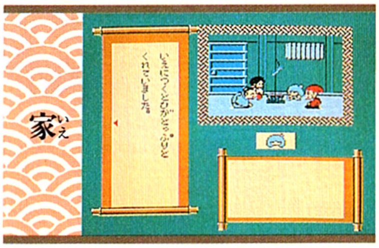


ここではどうすればいいの？………8
手ぶらで帰ってもいいの？…………9
いったいさんのお店の物をとるとどうなる？…………10

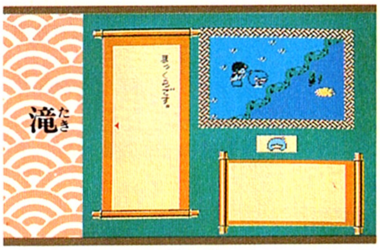


ここでは何をすればいい？…………16

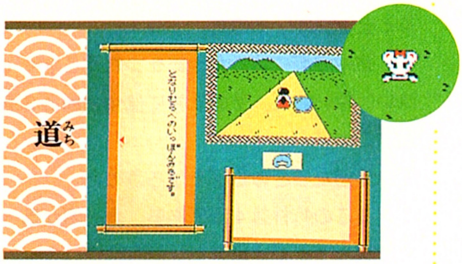
追い帰されてしまうけど、どうしたらいいのか？…………3
ここですることは？…………4



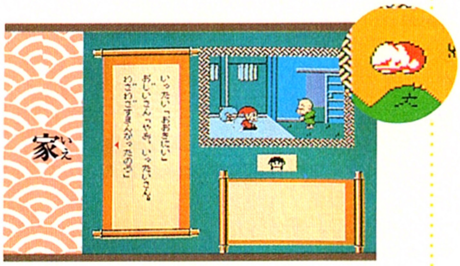
どうやって説明すればいい？………11



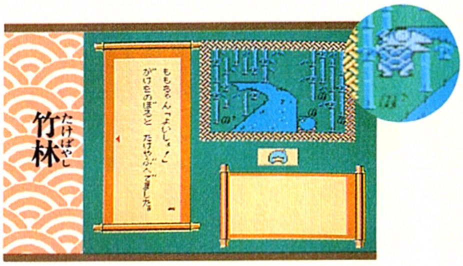
なぜ、この滝は光っている？………17
ここでしなくてはいけないことが何かあるか…………18
どこへ行ったらいい？…………19



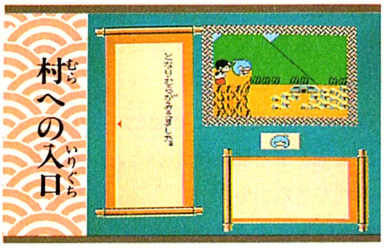
ここではいったい何をすればいいんだろう…………5
ねずみは本当に味方？…………6



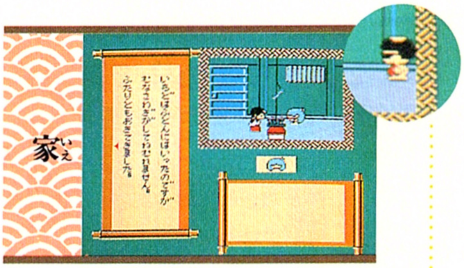
どうすれば先に進める？…………12
おじいさんの道具箱、開けてもいいのか？…………13



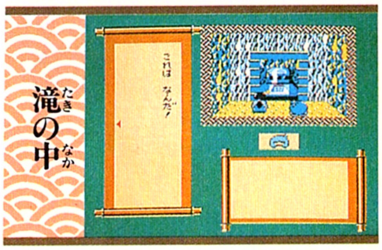
ここにはどんな謎が隠されているんだろう？…………20
河童はどんな役わりを持っているんだろう？…………21



どうすれば村に入ることができるのだろう？…………7

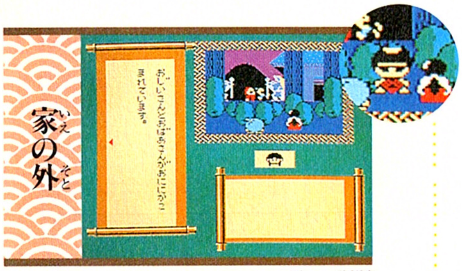


どうすれば進展する？…………14
金太郎は何のために出てくる？……15

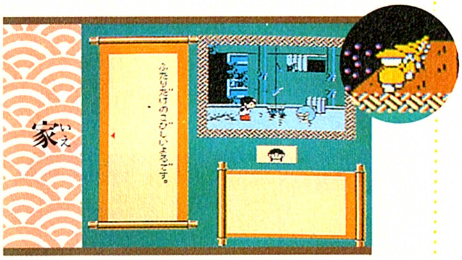


おばけなべとはいったい何なんだろうか？…………22
うでわと首かざりはつけたままで平気だろうか？…………23

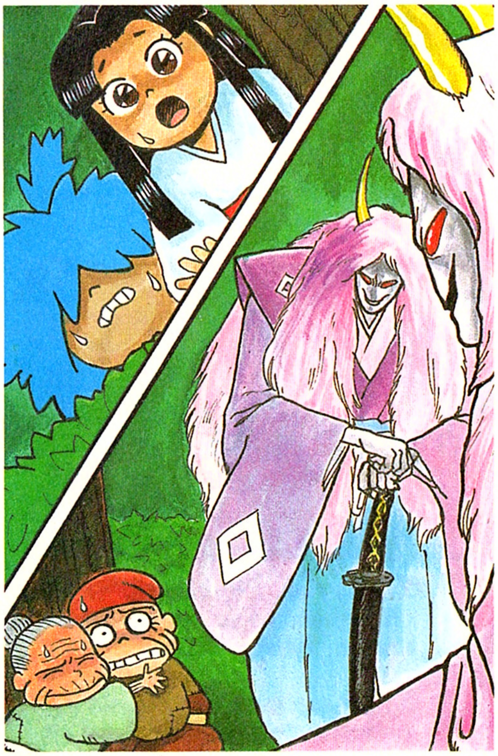
物語が始まる。



おじいさんとおばあさんを助ける方法は？……24
この場ですべきことは？……25



家の中に何が隠されているのか？…26
ゲームを進めるには、どうしたらいいのか？……27



お攻し略な作が戦き

さて、第二章だ。いきなり1番先におつうさんを逃がすという、みんなが恐がってやらなそうなことから始まるところがちょっと意地悪い。

雪女のおせちがなかなか先に行かせてくれないのだが、ねずみに会うことができさえすれば後はカンタンだろう。ねずみに会って鏡をもらったのに、使い方がわからんという人は…、う〜ん、困ったなぁ、と天を仰いでしまいなさい。

他に難しい所というと、そう、光っている滝だ。なんとかして滝の流れを止めなくてはならないのだけれど、それができるのは河童だけなのだ。河童が喜ぶことをしてあげれば滝の流れを止めてくれるゼ！　それが何なのかは、自分で見つけておくんなさい。

『これは便利！』なデータインデックス!!

1．なんとまず最初に扉をあけて、おつうさんを逃がしてしまうのだ。

2．おつうさんが残していったたんものは、おつかいにいくためのアイテムなのだ。

3．ここを抜けるには鏡が必要。その鏡は、1画面前の道で手に入れるんだ。

4．雪女が嫌いなものを鏡に反射させると…、わかってくれたかな？

5．とにかく穴を見つけなければダメ。その後、おむすびを食べると…。

6．ねずみは完全に味方。鏡という重要アイテムをくれるゼ！

7．いったいさんのお店を見つけよう。〝みる〟で見つかるゾ。

8．おつかいの品である、たんものを渡そう。それから返事をもらうんだ。

9．手ぶらで帰ってもＯＫ！　後でいったいさんがちゃ〜んと届けてくれる。

10．ゲームオーバーになったりはしない。怒られるだけだよん。

11．桃太郎は言葉が話せないので、かぐや姫に話させるのだよ。

12．ぐうぐう…、と寝しずまった後、二人が出てきたら話をするだけ。

13．開けてもＯＫ！　というより、開けなければ話が進まない。

14．道具箱から出てきた竹とおわんを〝みる〟にしてみると…。

15．二人の出生の秘密を教えるために、突然現れるのだ。

16．この画面の中に、ある物が隠されているのだ。それを手に入れるためには、一旦先に進むことが必要だゾ！

17．あの光っている部分に、洞窟がある。でも滝の流れを止めないうちは入れない。

18．とにかく滝を止めることが先決！　それまでは何もできないよ。

19．上へ登るしかないのだ。

20．この竹林には河童がいるのだ。どうやれば出てくるのかは自分で見つけてくれ。

21．河童に、ある物をあげると元気になって滝を止めてくれるのだ!!

22．正体は今のところ不明。でも桃太郎とかぐや姫の出生の秘密の鍵とも言える、うでわと首かざりが入っている。

23．つけたままで平気。というか持っていないと後で困る。

24．今、この場所で助けることはできない。助け出せるのは、どうやら後編らしい。

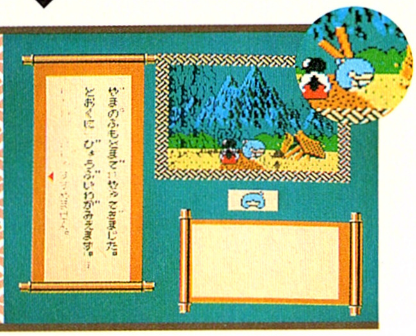
25．金太郎の言うことを聞いて、ただおとなしくしていよう。

26．ただ荒されているだけ。特に何もない。

27．窓の外を見てみよう。お地蔵様が二人を助けてくれる。小判などのアイテムを家の外に置いていってくれるのだ。

第三章 おじいさんとおばあさんを救けるため

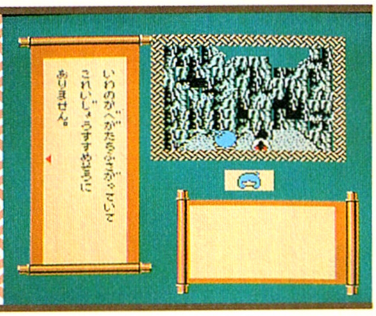
丸太小屋



鬼たちにこわされてしまった丸太小屋。ここはもともと道具屋だったらしい。と、いうことはアイテムが…!?

ここでは何をしたらいいのか？……………………1

行き止まり

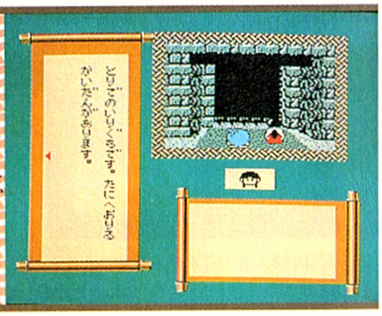


な〜にかありそうな行き止まり。一部分だけあたたかい岩があったりするんだけど、どういうことなのだろう……。

何かかくされているのか？…………………………6

どうすれば先に進めるのか？………………………7

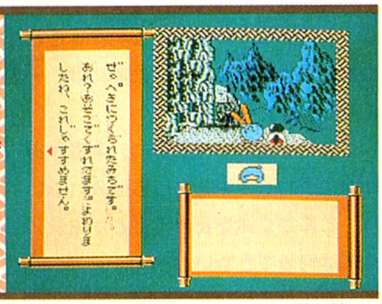
砦の中



いよいよ砦に侵入したわけだが、ここから桃太郎とかぐや姫は別行動になる。おのおのが正しくアイテムを持っていないと先に進めずドン詰まりになるゼ！

ここでは何をするのか？……………………………13

崖

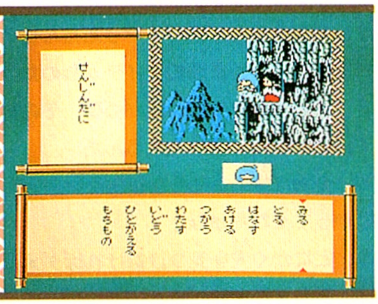


橋が落ちてしまっている崖。これでは先に進むことができない。自分で橋をかけるにはどうしたらいいのか、ということを考えてみよう。

向こう側へ渡るには、どうしたらいいのか……2

自分で橋をかけるには、どうしたらいいのだろうか………………………………………………………3

崖の通路



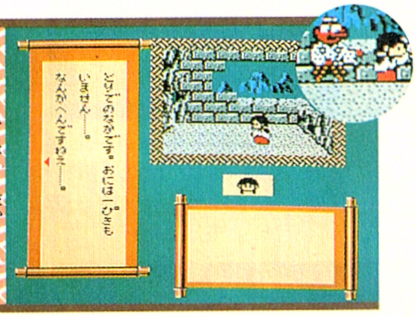
3画面分ある崖の通路。よけいなことをすると、落ちて死んでしまう。くれぐれも注意してくれよな。

1画面目ではどうする？…………………………8

2画面目ではどうする？…………………………9

3画面目ではどうする？…………………………10

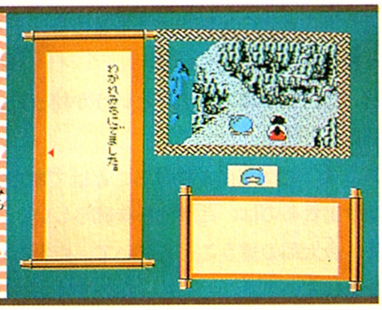
見張り台



かぐや姫の背後にいて、なかなか見ることのできない天狗。こいつは砦攻略に欠かせない、ある物を持っているのだ。仲よくしておいてソンはないゾ！

天狗と話すことができない………………………14

わかれ道

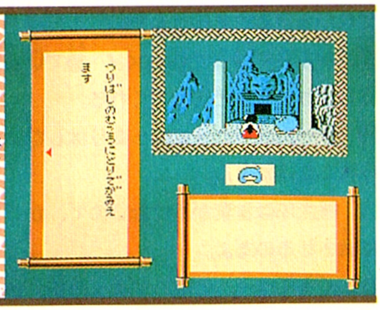


右と左に分かれている道。とりあえず右に進もう。左に行くと崖の通路で、鬼の砦へ向かって一直線ということになってしまうのだ。その前にやらなければならないことがあるんだぞ。

右と左と、どちらに行けばいい？………………4

ここに何かあるのか？……………………………5

橋

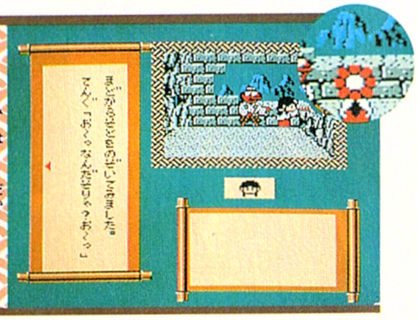


砦の前にあるつり橋。いよいよここから砦へと突入するわけだが、無計画に飛び込んで行くのではダメ。ではどうする？

ここには何かあるのだろうか？…………………11

砦へ行くことができない…………………………12

見張り台

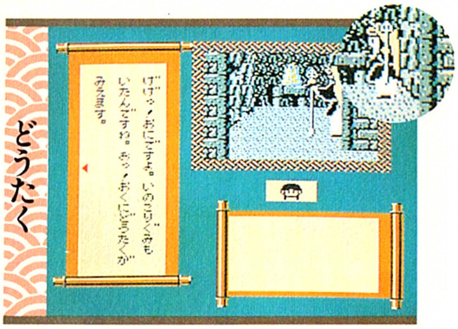


天狗と話をすると、どうたくのある場所を教えてくれる。それのひきかえに、約束通りとおめがねをあげると、不思議な力を持つ灰をわけてくれるんだ。

赤と青どちらがいいか？…………………………15

その他に何もないか？……………………………16

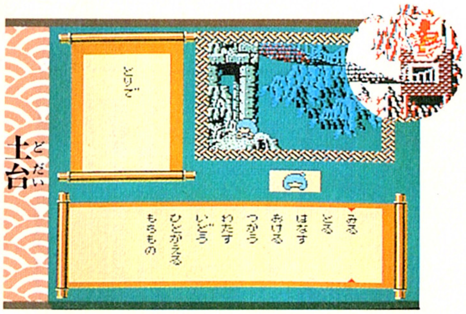
鬼の砦へ



どうたく

どうたくがおいてある部屋。ここでは、どうやって見張りの鬼から逃げるか、ということがポイントになるゾ！

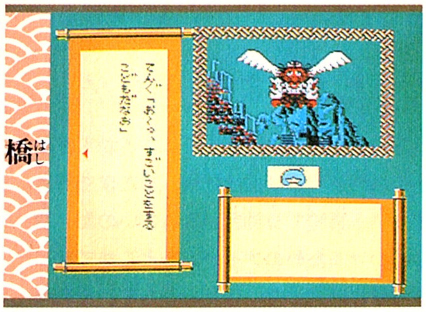
どうたくを持って走っても、鬼に気付かれて追いつかれてしまう……17
その他には何かすることがあるか？……18



土台

桃太郎がいる、砦の土台。ここで爆弾を使って砦を破壊するんだ。

爆弾を使うと死んでしまう……19
他にすることはないか？……20



橋

砦を破壊すると、さきほどのつり橋のシーンになる。ここまできて、第三章がおわりになるんだ。

何かしなければならないことがあるか？……21

攻略作戦おしながき

さぁ、いよいよ鬼の砦へと向かうことになる第三章だ。途中の道で数々のアイテムを集めて行かないと、ゲーム進行がストップしてしまうんだぜ。たとえば丸太小屋なんかでは、通り過ぎた後でもう一度戻ってみたりしないとアイテムが手に入れられなかったりするのだ。さすがに第三章ともなると、第一章・第二章とくらべると、はまりやすくなっているから、ちっとやそっとじゃあクリアできないかもね。特に、あるアイテムなんかは、落ちている場所は難しいし、あることをしていないと手に入れられない。そのアイテムがないと砦から脱出できなかったりするから、このへんで苦労する人が多いはずだ。とにかく根気よく、しつこいくらい調べまわることが必要だ。

『これは便利！』なデータインデックス

1．とにかく調べまくること。この場所で取れるアイテムの数は、なんと4個。かんたんに取れるものばかりじゃないから注意！

2．自分で橋をかけるしかない。丸太小屋で手に入れた物を使えば、かんたんに渡れる。

3．手に入れたアイテムの中で、橋になりそうな物を使ってみよう。

4．最初は右へ。行き止まりに行って、あることをしなくてはならない。

5．ここの場所に落ちていたりするものは、まったくない。

6．アイテムではないんだけど、ある物を出さなければならないのだ。

7．ここから先へは進めない。一旦戻って、左の道に行こう！

8．特になんにもない。よけいなことをすると落ちてしまうゾ。

9．ここも、特になんにもない。

10．ここは第三章のヤマ場。でもあえて「ノーヒント」!!

11．ひろったりできるアイテムは全然ないのだよ。

12．砦の弱点を見つけないうちは突入できないし、鬼達がいる間も突入不可能だ。

13．アイテムを確認して突入するだけ。

14．“みる”や“はなす”ではいくらやってもダメ。とおめがねを使うと、びっくりしてむこうから話しかけてくる。

15．青い袋に入ってる方が正解。体が透明になる。赤い袋にすると、かぐや姫が花になってしまうのだ。

16．特にないのだが、赤い袋を選んで花になるのをしつこくやっていると、ナレーションの言葉が笑えるゼ！

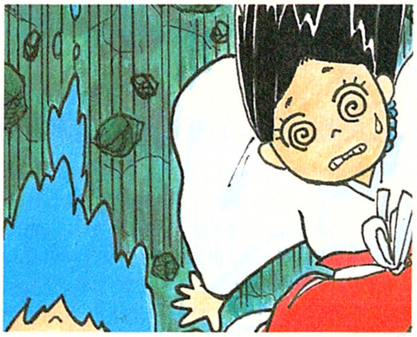
17．あるアイテムを持っていないと絶対に逃げのびられない。そのアイテムが何であるか、また、どこにあるのか、ということは、残念ながら秘密。

18．特にない。鬼の驚いた顔でも見て笑っておくれ。

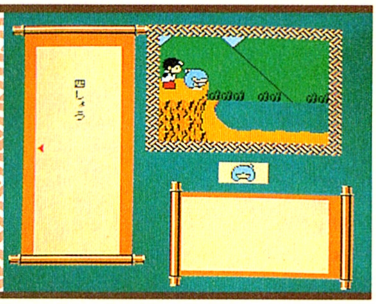
19．かぐや姫が脱出する前に爆弾を使ってはダメ。あわてず急がず。

20．とにかくかぐや姫が脱出する前は何もしない方がいいんだ。

21．成りゆき通り、天狗にどうたくを渡して、桃太郎とかぐや姫は鬼ヶ島を目指して出発すればよいのだ。

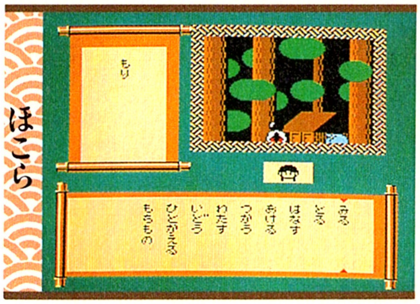


第四章 さあ、鬼ヶ島を目指すのだ!!



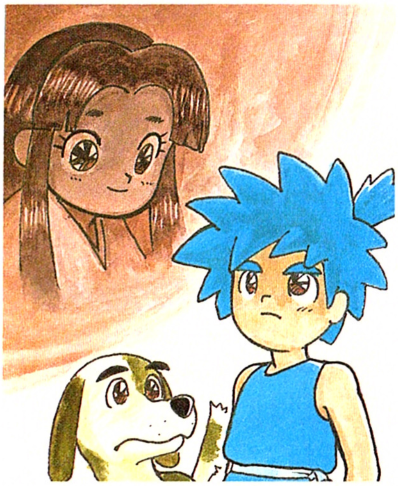
村の入口

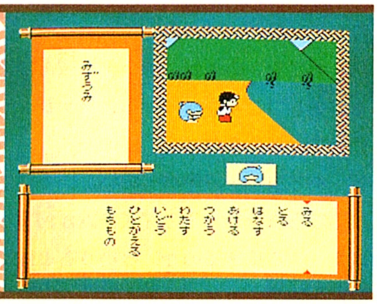
なぜか、いったいさんのお店があった、あの隣村が湖の中に沈んでしまっている!?　鬼たちに襲われたのだろうか？　それとも…。村の秘密を解き明かすことができなければ、先には進めない。まず、湖の近くまで行ってみよう。そこから謎解きが始まるのだ！



ほこら

ものすご〜く重要な謎が隠されている場所がこの"ほこら"。二人の出生の謎について何か知っているおじさんが登場するのだ。湖についての謎も同時に解き明かされるから、詳しく話を聞かなくてはダメ。このほこらは、この村のある地点につながっていたりするのだ！



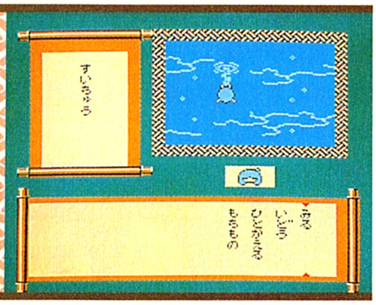


湖畔

桃太郎ならば、この湖に潜れるはず。あの隣村が湖底に沈んでいるのだ。湖に潜ってからは当然、桃太郎とかぐや姫は別行動なのだが、謎を解くためには、かぐや姫もあることをしなくてはならない。順番的には、潜る前にほこらに行くのが正解なんだけど、なぜかは言えないよ〜ん！

お攻し略な作が戦き

前編ディスクの最終章が第四章だ。鬼ヶ島を目指した二人は、隣村が湖の底に沈んでいるのを見て不思議に思い、調べるうちに自分たちの出生の秘密を解き明かす。しかし、桃太郎が湖にもぐっている間に、かぐや姫は鬼たちにさらわれてしまったのだ。かぐや姫の後を追って都へと向かう桃太郎の前に、一匹の犬が現れ供となる。都へと急ぐ桃太郎たちの前に次々と出てくる難関！　桃太郎はおじいさん、おばあさん、かぐや姫を助けることができるのか!?　そして、竜とは!?　たくましく成長した桃太郎と、彼を助ける犬のりんごが鬼ヶ島を目指すシーンで前編は終わっている。ここから先は、キミ自身の力で解いてみてくれ。そして、このゲームを充分楽しんでくれ!!



水中

水中では、ちゃ〜んと道順が決まっていて、間違うとすぐ地上に戻されてしまったりする。たぶん最初のうちは何度も戻されるだろうね。それはなぜかと言うと…、ほこらに行ってないからなんだぜ。くわしいことは自分で見つけてもらうしかないけど、かなりむずかしいんだぜ！

これでめいっぱい！　大サービスのヒントだよ〜ん!!

第四章、前編の最終章は、まず村の入口から始まる。この村には桃太郎とかぐや姫の出生の秘密を解き明かす手がかりがあるんだ。二人が持っている、出生の秘密にかかわりのあるアイテムが鍵を握っている。湖に潜る前にほこらへ行って、ある人物に会わなければダメ。湖に潜ると、巨大な門があるはずだ。この門こそ、二人の出生の秘密に対する解答を与えてくれる重要な場所なのだぞ！　水中の桃太郎と、地上のかぐや姫の両方があることをしないと、絶対に門をくぐることができない。その門をくぐり抜けた後、またまた行き詰まり！　真暗で身動きが取れないのだ。明かりをつけるためのアイテムをどこかで手に入れなければ進めないのだ。そして、その場所を抜けると、なんとかぐや姫が…!!　この先は残念ながら言えないんだけど、ここから先は、そんなに悩まなくても先に進めるはずだ。後編の発売までには、完璧に解いておこうぜ!!

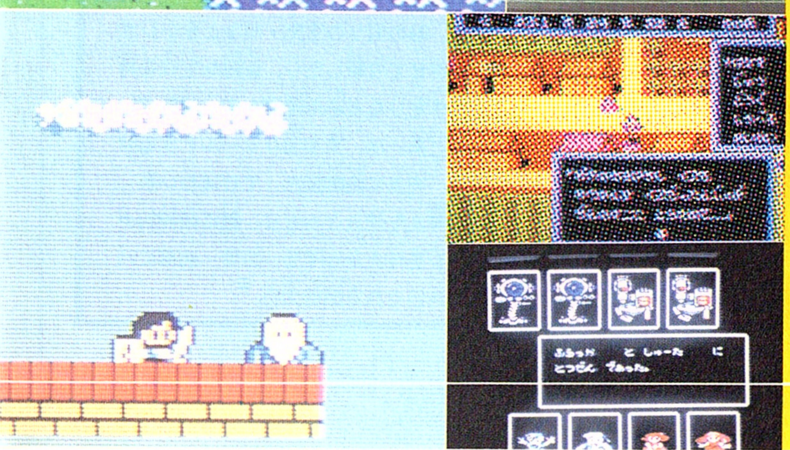
東映動画より12月発売決定!!
ファミコンで、私たちと一緒に
果心居士を倒そうね。敵は手強いゾ!
風間結花(大西結花)
私達の華麗な技、見せます。
使えます。期待しててね!
風間由真(中村由真)
やったー!うちらのファミコンが
出ることになったと!
ゲームでもあばれちゃる!
楽しみじゃろ!
風間唯(浅香唯)
任天堂 ファミリーコンピュータ
スケバン刑事III
Toei Animation Co., Ltd.
東映動画株式会社・映像事業部 〒160 東京都新宿区新宿5-17-11 白鳳ビル ©和田慎二/白泉社・フジテレビ・東映 1987東映動画/ショウエイ・システム ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

KAC-IH
© 1987 K.AMUSEMENT LEASING CO.
EXCITING ICE HOCKEY GAME
時速300kmのパワーシュート!
パックが走る。スティックが踊る。氷上が君の舞台だ。
ファミコン界初。
アイスホッケー登場!
"スティック・ハンター"11月発売。
この臨場感は
ただものではない。
レフェリーのパックインでフェースオフ。いよいよ熱い戦いが始まる。敵のスティックをかいくぐり、ゴールを狙え。ペナルティすれすれのラフプレイが男の血をかきたてる。スティックがぶつかりあい、パックが氷上を滑りぬける。この臨場感は君だけのものだ。
スティック・ハンターファミコンクイズ第①回戦
クイズに答えてテレカを当てよう。
クイズ正解者のなかから抽選で、毎回100名に"スティック・ハンター"オリジナル・テレカが当ります。(クイズは連続5回掲載いたします。)
※当選発表は発送をもってかえさせていただきます。
STICK SHUNTER
EXCITING ICE HOCKEY GAME
オリジナルテレフォンカード
【問題】
1984年のサラエボ・冬季オリンピックでアイスホッケー世界一に輝いたのはどの国でしょうか?(ヒントは絵の中にあります)。番号でお答えください。
①アメリカ ②ソビエト ③カナダ ④フィンランド ⑤ノルウェー
●応募方法は、はがきに答え、住所、氏名、年令を書いて、ケイアミューズメントリース(株)ファミコン事業部○4係 〒530 東京都千代田区平河町1-5-3 大和屋第二ビル4Fまで
スティックハンター
STICK SHUNTER
スティックハンターのオリジナルポスターご希望の方は、最寄りのファミコンソフト販売店へ申し付け下さい!!
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
KACテレホンサービス
東京:03(239)7131
大阪:06(365)0040
KAC K.AMUSEMENT LEASING CO.
発売元:ケイアミューズメントリース株式会社
本社 〒158 東京都世田谷区用賀2-39-17 用賀駅ビル
大阪支店 〒530 大阪市北区西天満3-6-22 北大阪屋ビル

HOT GAME SCANNER

THE FIGHTING
FAMI-COM. MAGAZINE
1987.

新しいコーナーを見た。新しいコーナーはいいね。
透視図のようにスケスケにしてゲームを見てしまおう。
シースルーのようなスキャンスキャンな新作紹介のはじまりです。



［最新ソフト徹底紹介］

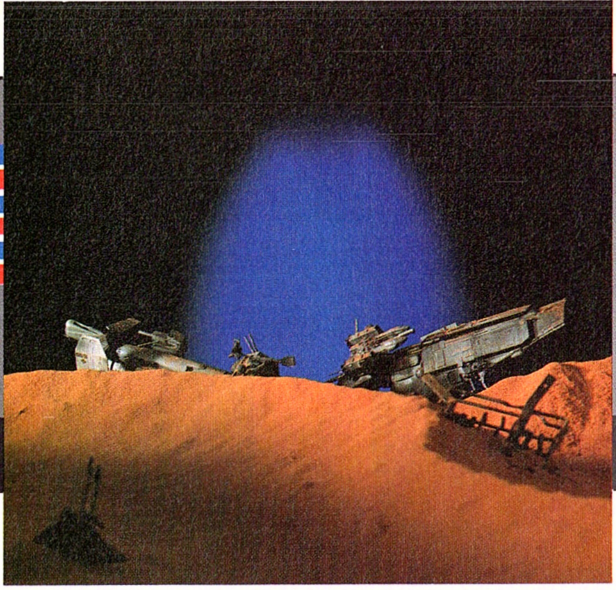
星をみるひと…………34～35
天体観測のゲームじゃない。ＳＦ超能力ロールプレイングなのだ

桃太郎伝説…………36～39
やってみなけりゃわからない、ギャグ満載の笑劇の本格的ＲＰＧ

ロマンシア…………40～43
人気パソコンＲＰＧがファミコンバージョンでパワーアップ

カリーンの剣…………44～45
アイテム盛りだくさんのアクションＲＰＧ。ＤＳ所有者にオススメ

ファザナドゥ…………46～47
独特のグラフィック、大きな文字メッセージのアクションＲＰＧ

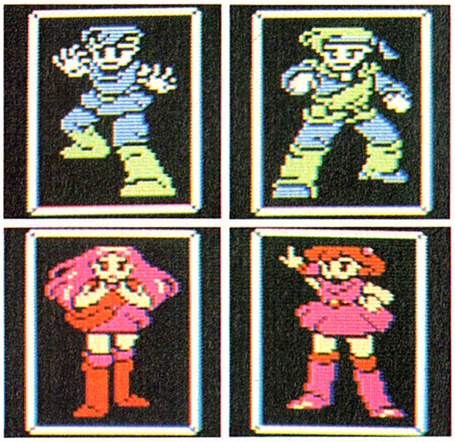


星を見るひと

ホット・ビィ	カセット（1Mロム）
10月27日発売予定	パスワードによるコンティニュー
￥5300	

文／川村行送

君のハートにテレポーテーション…!?

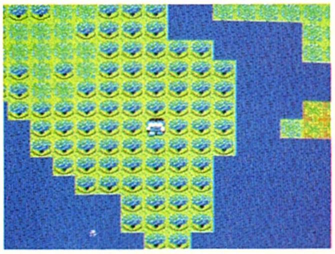


みなみは目覚めて周囲を見渡した?

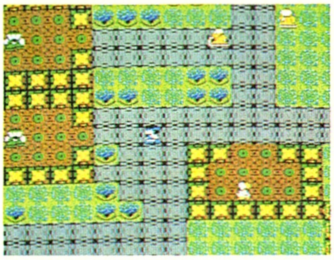
攻撃本能しかない異様な生物。そしてロボット群…。居住者の心の中まで絶えず干渉し、矯正を加えていく未来都市"アーク・シティ"。ここは都市の管理を全てコンピューターにまかせる冷血なところだ。そんなアークシティに連れてこられてしまった超能力少年みなみ。全てに甘んじ、権力に逆らわせないようコントロールしてきた彼らにとって、心を管理できないサイキックの存在は最大の脅威でしかない。アークシティの軍隊、ガードフォースが執拗に迫る。捕われた４人のサイキックを救え。安心して"星"が見られるように…。

スタート地点はいずこ

スタート直後、主人公の"みなみ"は、いきなり森の中に放り出される。近くに街でもないのかな？　と探してみても街がない。でも一歩左に動いてみると、なぜか見えない街に入ってしまうのだ。ゲームが始まったら、なにはともあれ一歩左に進んでみる

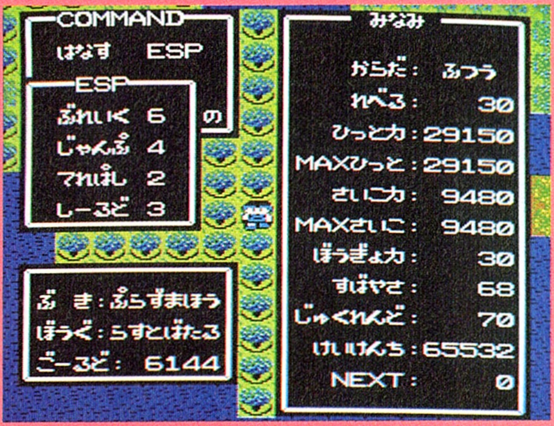


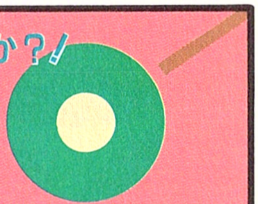
←最初は武器も防具もお金もなんにも持っていないから、ひたすら素手でどつくだけなのだ



↑情報集めはＲＰＧの基本。話を聞こう。お金がたまったら一番先に武器・防具を買わなくちゃね

★４つの種類の超能力！君は使いこなせるか？！





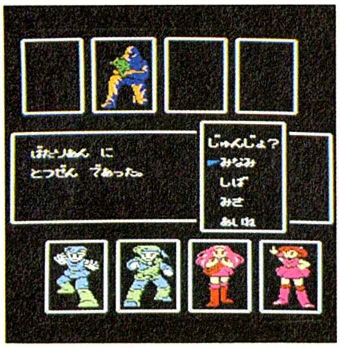
４人のキャラクターが戦闘時に使える超能力は、１人１人が持っている特性によって違っている。各個のキャラクターがそれぞれに得意な系統の超能力を持っており、レベルアップに順じて超能力もパワーアップするようになっている。これは、みなみのファイト中に使える超能力。ぶれいく系の超能力が多い攻撃型だ。

主人公キャラクターの４人は、サイコ力さえあれば、超能力を使うことができる。もちろん超能力に応じてサイコ力の消費量が決まっており、足りないときには使えない。

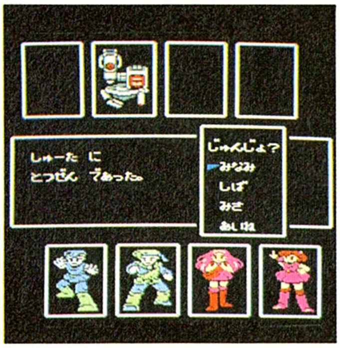
超能力には４つの種類がある。『ぶれいく系』は、精神力を物質化して敵にぶつける攻撃型の超能力。『じゃんぷ系』は、自分や仲間、逆に敵などを瞬時に他の場所へ移動させてしまう、テレポートの超能力。敵の回りの空気・熱などをテレポートさせて攻撃したり、新鮮な空気を持ってきたりなど応用範囲が広く便利。『しーるど系』は、文字通りシールドする超能力。完全に防御型だ。『てれぱしい系』。敵の考えを読みとったり、敵に精神的ダメージを与えたりする、攻撃・防御にバランスのとれた超能力だ。

敵は4つの種族にわかれている

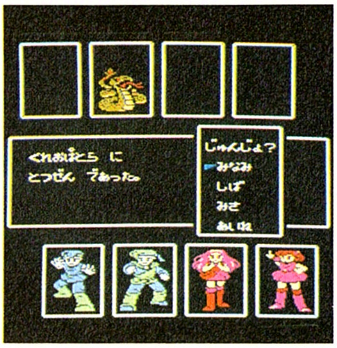
みなみの行手をさえぎる敵は、４つの種族に分かれていて、各種族によって特徴も違っている。つまり、種族ごとの特徴をよく把握して、それに適した攻撃をするのが一番有効だということだ。もちろんそのためには、自分達が使える超能力の特性をつかんでおく必要があるけどね。敵はいつも一匹だけ出てくるわけではなくて、何匹かまとめて出現する場合もある。そんな時、無駄のない効果的な攻撃をするために、相手の種族を判断して、その種族に効果がない超能力の使用を避け、一番有効な戦闘方法と順番を決めるということが大事なことなんだ。どんなＲＰＧでも、いかに早く、無駄のないように主人公を成長させることができるか、ということが大切なんだゼ！



カードフォース系
サイキック狩りだけでなく、一般の市民も監視している警察軍の兵士。超能力は持っていないのだが、武装しているので手強い。



メカニック系
サイキックの精神攻撃対策用に作られた。テレパシー系、呼吸していないので酸素をテレポートする超能力攻撃は無効

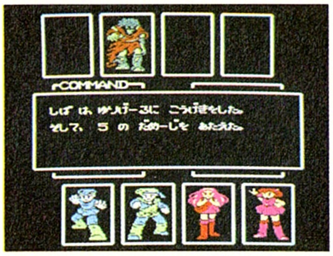


遺伝子操作で作り出した生物
遺伝子を組みかえて作られたため、色々な特徴を持っている。怪物という言葉がピッタリというヤツが多い

▲体制派が作り出した、人工的なサイキックおよび転向したサイキック。超能力を持っているため、サイキック狩りには一番適している。みなみにとって強敵

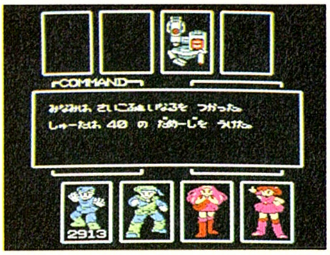
武器か超能力、戦闘は頭を使え！

みなみが敵と出会うと画面が戦闘モードに切りかえられ、ファイトが始まる。もし、みなみに仲間がいる場合は、攻撃する順番を決めなくてはならないんだ。その場合も、素手、もしくは武器で戦う場合と、超能力を使って戦う場合に分けられ、他にもアイテムを使ったりすることができたりする。ただがむしゃらに攻撃するのではなく、頭を使って、戦闘をシュミレートすることが、ゲームを面白くするのだ！



◀超能力は、有効か無効かを確かめて、無駄のない使い方をしよう。敵の種族によっては、全然効果がないのもある。

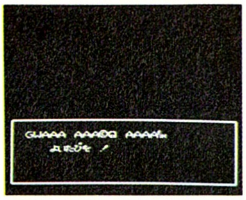
武器で戦う場合は、相手のＨＰがどのくらいあるのかということをよく見極めよう。〝たたかう〟だけではなく〝ふせぐ〟もある。



◀武器はたくさん種類があり、レベルに応じて買い換えていかないとダメ。有効な超能力がないとキツイぞ。

超能力で戦う場合には、各仲間の得意・不得意に合わせて、防御することが重要になってくる。頭を使おう！

★長くつき合いたいからこれ！



ちょっと文字の種類が多いかなー、という気がしないでもない。矢印で選ぶ方式ではないのですごく時間がかかったりする。

このゲームでは、好きなときにパスワードが見れてしまう。こういう親切さは大事だゼ！

★"星をみる人"ってどんなRPG！

このゲームは、一言で言うと、〝未来型ＲＰＧ〟つまり今までどちらかというと、戦士・剣士・騎士とか、魔法・呪文とか、伝説的なストーリーのＲＰＧが多かったのに対し、未来都市・超能力、という正反対の設定で展開する。これは考えようによっては、ものすごいことなんだよね。元来ＲＰＧはボードゲームから始まって、１つの幻想世界みたいなものを創り出してしまっているから、その方式に対抗するのは並たいていのことじゃない。さて、「星をみるひと」の英断やいかに？

桃太郎伝説

桃太郎伝説

ハドソン	カセット（2M）
10月26日発売予定	パスワードによる コンティニュー
￥5,800	

おとぎ話のワンダーランドへ旅立とう!!

今までのRPGと言えば、だいたいが真面目で、ちょっと堅苦しいものばかりだったような気がする。一生懸命に謎を解くだけってゆーのにも、最近はあきあきしてきたのも確かだ。もっと、軽い感じで楽しめるゲームを求めていたのかもしれない。ボク達は常に新しい刺激を求め続けている。ありきたりのゲームじゃ満足できない！

○ほのぼのとしたオープニングシーンを見てるだけで、楽しさが伝わってくるようだ。

単純に楽しめるゲームが欲しかった！

私は思うのである、どうせ短い人生ならオモシロおかしく暮らしたい。なんで買ってまで苦労しなくっちゃいけないんだ、楽ができるなら、それにこしたこたあないぢゃないか。いわゆる、太く短かく的な考えである。最少限の努力ですまそうとゆー、とんでもないなまけ者である。おまけに、指が不自由ときてる。これは、とてつもなくアブナイ発言だと、誤解を受けそうなので、注釈を加えておくと、コントローラー操作がウマくないとゆーことだ。つまり、早い動きについていけないのである。だからと言って、反射神経うんぬんと他人に言われる筋合いはない。自分では、人並みかそれ以上に反射神経はイイと思ってるからだ。要は、慣れの問題である。前にも言ったように、つい努力を怠ってしまうがために、ちっとも慣れないのである。こういった、こみ入った事情？ が、当然ゲーム選びに影響を及ぼすことはゆーまでもない。シューティングやアクションなど、もっての他で、残されたRPGやAVGですら、その範囲はしぼられてしまうのである。さらに、あきっぽく、メンドくさがりの性格から、ゲーム途中で、コントローラーを投げ出してしまうこともしばしば。エラソーに言えることではないが、未だに、クリアーしたゲームはドラクエシリーズのみ！ とゆーだらしなさである。そこで、「桃太郎伝説」なのだ。

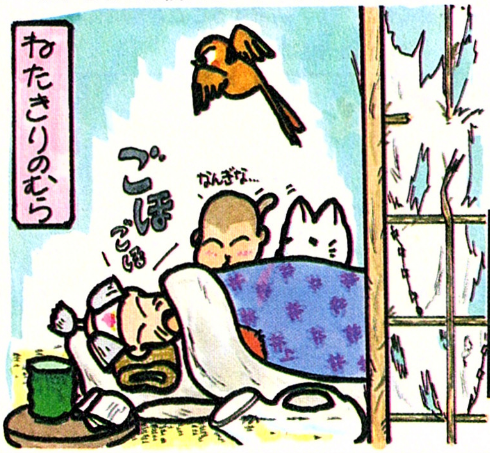
桃太郎伝説アイテム一覧表

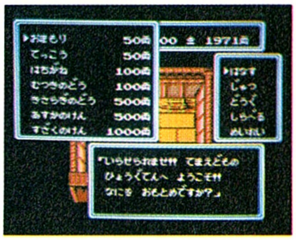
アイテム名	効力
おまんじゅう	食べると体力が回復
おにぎり	おまんじゅうよりも強力な体力回復剤
きびだんご	最強の体力回復剤。お供にするのにも必要
もものえだ	ある程度の確立で、敵から逃げられる
もものみ	絶対に敵から逃げることができる
クモのいと	洞穴や塔の内部から外に出られる
かくれみの	自分より能力の低い敵が出なくなる
はごろも	最後に神社によった村に戻ることができる
かんじき	氷の上でも自由に歩ける
クマのけがわ	寒い所の敵の特殊攻撃のダメージを半減
うちでのこづち	技が完全に回復
サンゴのおふだ	敵が攻撃できなくなる
せんにんのかすみ	技がある程度回復する
ときのしもべ	次の段までの心の数を知ることができる
こうがしゃの玉	技と体力が全回復
こんろんのタマ	死んだ場所で生き返ることができる
とうさんのフエ	使ってみればわかります、お楽しみに

○ナント、このゲームでは、主人公の桃太郎が年をとっていくのである。まあ、年の数は、直接ゲームの進行には関係してこないんだけど。

○2時間ごとに1才づつ年をとる桃太郎は、年令によってサブ画面におけるグラフィックも変わってくるんだ。

○10年ひと昔といった感じで、すっかり老いてしまった桃太郎。いやはや人生のはかなさとゆーものを、ミョーに実感させられる一場面である。

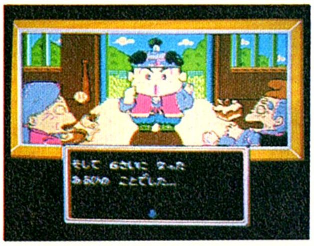




○表に出てるもの以外にもアイテムは多種多様。店では売ってないものもある。なかには、とんでもないものも…

ワタクシ、"桃太郎伝説"の味方です

よくあるRPGで、いちばんとっつきにくいのが設定である。どこそこの国のナントカ王がどーしたこーした…。んなこたあ知らねえよ！　と、これだけでもう投げ出したくなる。ところが、桃太郎と言えば日本人なら誰もが知ってる昔話。素直にとけ込めちゃう。



桃太郎だよ、と言ってしまえば、もうほとんど説明なしで、ゲームに入っていける。

紙芝居のオープニングシーンが終ると、画面が変わり、いよいよ旅立ちである。

まずは、すぐ近くにある村に行こう。そんなこたあ、言われなくてもわかってるっての。

店はすべて、日本的な名前にあらためてある。兵具屋は武器屋、茶店は道具屋と思っていればまちがいはないだろう。

ゲームの中とは言え、どーも質屋ののれんをくぐるのは気がひける。でも、質屋でないと、モノが売れないからなあ。

といちやとゆー両替店まである。今でゆーところの銀行だな。他にも、ある所には、安売りの店が隠されていたりする。

あれは何だ？　と思って近づいて話を聞いて見るとなんてこたあない。ただのウンチじゃないか。なんてとんでもねえギャグが、至るところにある。

全体的なストーリーの流れは、昔話のパロディによって成り立っている。家来の犬は、花咲かじいさんのポチの子孫だった、なんてのは序の口である。

次なるギャグを求めて、敵と戦っている間も、心はすでに次の村へとんでいる。そのために、レベルアップに精を出すハメになる悪循環である。

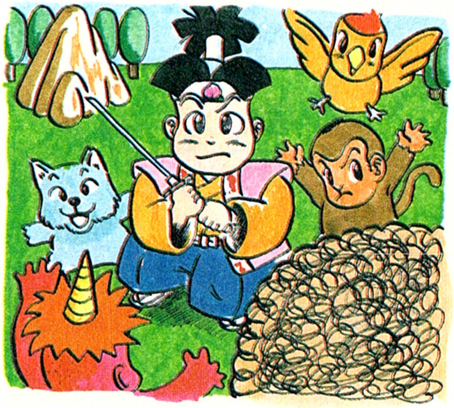
おまけに、敵キャラの中にも、とんでもなくおマヌケなのがいたりする。これがまた、後をひくのである。こーなると、もうヌケ出せなくなってしまう。

やってみなくちゃ"桃伝"のオモシロサはわからない！

設定がよくったって、それだけで生き残れるほど、この世界は甘くない。進歩が見られなくちゃ、見捨てられてしまうのがオチだ。この「桃太郎伝説」、ちょっと見ためはよくありがちなRPGタイプ。かと言って、内容もそうかというと、さにあらず、そこかしこに新しい要素がふんだんに盛り込まれているんだ。まさに、人は見かけによらぬもの、見ためだけで判断しちゃあイケナイぞ、とゆー好例であろう。それも、今までのRPGを研究しつくし、ほとんどの問題点が改良されているのである。おかげ様で、ほとんど、かゆい所に手が届く的な仕上がりになっていて、ユーザー側の意見としては、まことにありがたい限りなのだ。

業界初の笑えるRPG。新しい流れが"桃伝"から初まる

それにしても、ゲームで徹夜をしたのも久し振りだ。そりゃ、原稿のためにやりたくもないゲームをやって徹夜することは年がら年中である。しかし、ものの見事にハマってしまっての徹夜など、ここ数ケ月間なかったことだ。それもこれも、いたる所に散りばめられているギャグがいけない。常に新しいギャグを求めて、どんどん深みにハマっていってしまうのである。オモシロイがために恨まれてしまう、なんて罪深きゲームなんだ。



初めての人でも安心、誰でも楽しんでできるゲームです

「桃太郎伝説」は、ゲーム自体の本来の目的である、楽しむべきものである、とゆー本質をボクらに思い出させてくれる。昨今のゲームが、得てして難しく複雑化していく流れの中にあって、これは冒険かもしれない。ただ、誰でもオモシロイ方がイイに決まってる。

誰でもクリアーできるように、ひっかけや難しいナゾは、作っていないのである。

メモを取る必要もないほど、情報は整理されていて、あっけないほど簡単に進んでゆく。

とにかく、この「桃太郎伝説」は、ゲームを楽しむために、つくられていると言っていい。

必本独占!! さくまあきらあることないこと大いに語る!!

前号にひき続き、オールナイト・ニッポンやらジャンプ放送局やらと、ハンパじゃない忙しさの〝さくまあきら〟さんを大フューチャーして送ります!! 秘密ないしょにしてねの超極密ネタからメイキング・オブまで〝桃伝〟の核心部分にせまります!!

――ど〜も、ども。2週間のごブサタです。

さくま（以下㋚と略す）：あれっ!? さっきからまだ10分もたってないじゃない？

――いっ、いやだな〜。忙し過ぎて時間の感覚なくなっちゃったんじゃないっすかあ〜？と、さりげでかわすことにして話を進めることにしましょう。どんなゲームに影響されてゲームを考えたんですか？

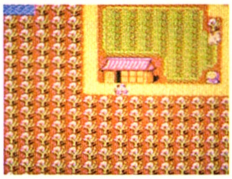
㋚：そんなこと答え聞かなくとも画面見ればわかると評判ですヨ(笑)。ドラクエのギャグ版として作ったのだから(笑)。元々、ドラクエを作った堀井クン。大昔からの仕事仲間兼悪友。私にカンタンだから作ってごらんよ。

って、ソソノカスから、ついソノ気になって作ったのが『桃伝』なのだ!! だからとゆーこともないけどやっぱり影響されたのは『ドラクエ』だろうね。

――とゆーことは堀井さんも参加しているんですか？

㋚：そう!! ゲームのバランスを決める、デバックという作業を手伝ってもらっているよ。一番ゲームの中で重要なところだけに大助かりだった。ありがたや、ありがたや!! まっ、ただ、ハマっていただけっつて言うウワサもあるけどね(笑)。

――どんな作品にしようと考えていたんですか？



なんといってもアニメーション処理の美しさとなにが起るかわからないイベントの多さが自慢です!!

ワンポイント攻略：犬をつかまえている鬼をせいばいすると、仲間になってくれるぞっ!!

㋚：スピルバーグの映画のように壮大なスケールのゲームを考えていたんだ。で、あみだしたのが、日本中を各停の電車で周るゲーム。駅弁食べてパワーアップしながら行く手を阻むヤッちゃんを倒すってもの。このゲームのどこがスピルバーグかってゆーことで、あえなくボツになりました。あたりまえかぁ!! それで気を取り直して作ったのが〝桃太郎伝説〟ってわけなのです!!

でも、これも考えてみりゃ、スピルバーグぽいとこと言えば「人が死なない」とこぐらい。あっ!!そうだ、ストーリーは壮大にならなかったけど、マップは『ドラクエII』よりも、グーンとコーダイだぞっ!!(笑)

――なぜRPGにしたのですか？

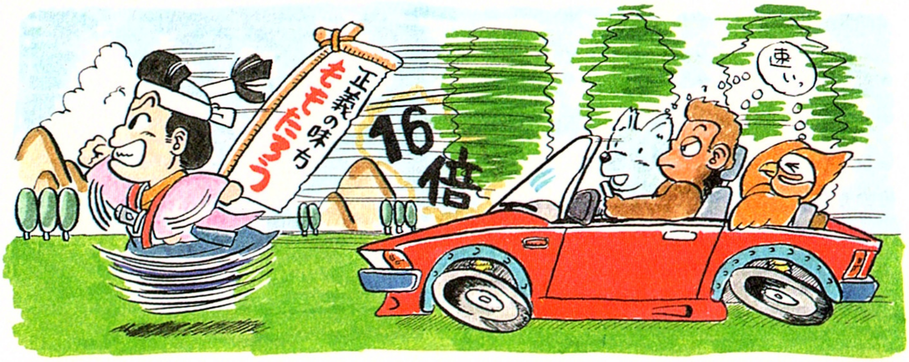
㋚：もち、売れそうだから(笑)。でも、本当のこと言うと、小手先で勝負するゲームって苦手だから。Ⓐボタンを押そうとして、つい指が太いもんだからⒶⒷボタンを同時に押してやられたりしちゃうワケ!!(笑)。だから、アクションやシューティングにしないで、RPGにしたわけ。それにアクションなら他の人にも作れるしね。でも、ギャグRPGはオレしか作れないから!! と思ってね。

――なんで〝むかし話〟を選んだの？

㋚：最近のゲームってやたらムズカシイでしヨ!! 迷路がやたら複雑だったり、ヒッカケがやたらサギしてたりと。子供たちが楽しめる範囲じゃなくなっているの。これが気に入らなくて。むかし話だったら、子供でもよく知っているし、次に起こすアクションもわかると思ったからね!! だから、プログラマーの人がムズカシクしようとしたところ、み〜なやさしくしちゃった。

気の短い私はいちいち体力を回復するのに宿に帰るのがメンドいから、その場でＯＫの呪文を作ってしまった!!

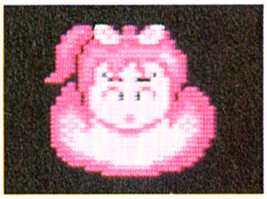
ワンポイント攻略：呪文は仙人に会いにいって修業をすると伝授してもらえるのだっ!!

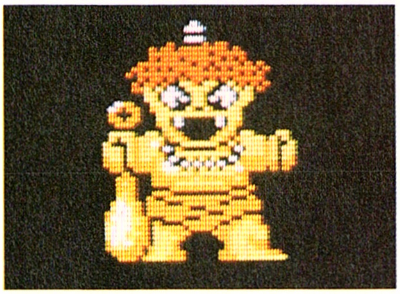


まだまだ続くよ、メイキング・オブ・桃太郎伝説!! パート2

――どんな風に簡単にしたんですかねぇ？

ⓢ：やたらマップが広いから、むやみやたらに迷って死んじゃっちゃあ、つまんない!!





⬅あまのじゃく：ジャンプの編集のマシリトがモチーフになっている。

⬇斉藤ユキタルマ：これがウワサのキャラ!!カワイイゾ。

⬇金・銀・パール・プレゼントの鬼：金の鬼、銀の鬼、パール鬼のつぎに出てくるのがこの鬼!! 昔洗剤の宣伝にありました!!

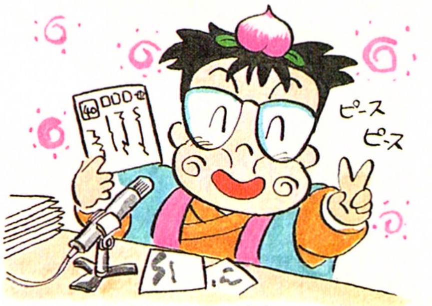
だから、村人に話を聞けばほとんどわかるように作ってある。最初のバァージョンは敵が強くて、画面10cm四方も歩かないうちにやられちゃう!! これじゃダメ!! それも、後ろから後頭部に会心の一撃をくらったよーな死にかただったからね(笑)、これじゃねえ。

――キャラクターがユニークでとてもおもしろいのが多いですね。

ⓢ：ここには力入れたからあ(笑)。ジャンプ放送局のメンバーはもちろん、むかし話に出てくるキャラも総出演しているヨ!! それにホーナー。これヤバくて赤鬼ホーマーに変えているけどね。斉藤ユキダルマは愛する由貴ちゃんがモデル。BMGがやたら斉藤由貴しているんだけど、これ本当に由貴ちゃんに歌わそうなんて言う、壮大な企画もあるんだ!!

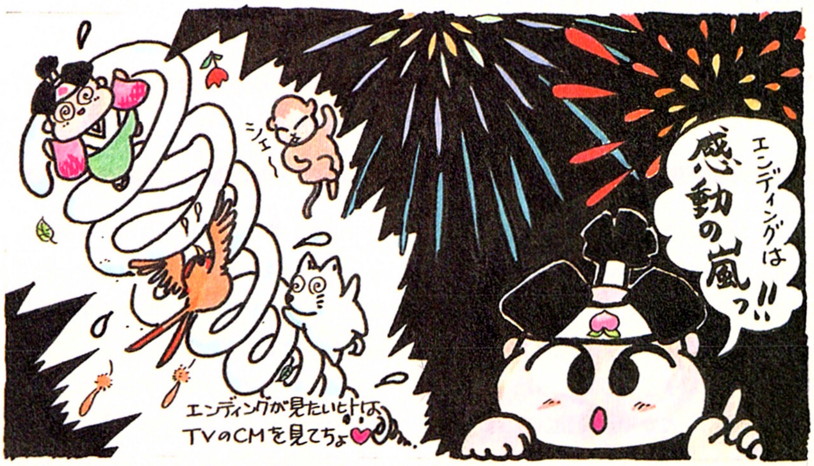
――ところで、とてもハドソンの社長が“桃伝”を気に入ってるそうですね!!

ⓢ：ったく困ったもんですヨ(笑)。なにせ、御大自ら家に持って帰るわ、3日も寝ずにやるわ、CMのコンテを自分で書くわでもー大変。来る人、来る人コマンドを入れてエンディングを見せてるとゆー仕末!! まったくうれしい限りです。



――エンディングすごいらしいですね。

ⓢ：これは見てのお楽しみですが、どーしてもすぐ見たい人は、CMを見てチョ!! 社長さんが入れてしまったから……ワハハ!!

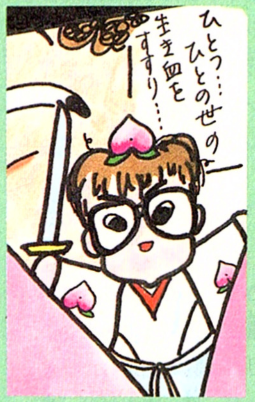


次号からいよいよ作者直伝の完全攻略がはじまるぞっ〜!!

ソフト発売を記念して、次号からいよいよ本格的に攻略開始しますぞっ!! 徹底!!モンスターマニュアルからレベルアップの方法までバッチシ紹介!! もちのロンでさくまさんにはまた登場してもらい最高のアドバイスをチョーダイしようと思ってます!! またまたゆーっちゃいけないアブナイ㊙情報も、しこたま用意するから待っててほしいな。

メイキング・オブの第3弾は、音楽の関口和之氏やデザインの土居孝幸氏を向かえる予定!! キャラクターの出生のヒミツからBGMまで、そんじょそこいらじゃ見ることのできないネタもドーンと教えちゃう!! こう御期待!! じゃそゆことで、バイバイ〜!!

動く画面が誰より早く見られるTV特番!!



「桃太郎伝説」のすべてがわかる特別番組がオンエアされるぞっ!! 取材に大協力してくれた作者のさくまあきらさんや音楽を担当したサザンの関口和之さん、キャラクターをデザインした土居孝幸さんまで出演するとゆーからリッチ!! その上、ドラクエの堀井雄二さんも友情出演するとのこと!! これは見のがせない!! 10月18日㈰テレ朝系で6：00スタート。

ロマンシア

東京書籍	カセット
10月23日発売	アイテムにより5回まで コンティニュープレイが可能
¥5,300	

文／金箱隆二

勇者ファン＝フレディ王子〜その冒険の幕は開けられた〜

はるか遠い昔、北にある広大な〝冒険の森〟の中に２つの小さな王国があった。兄弟である２人の王に治められて平和だった王国。しかし、ある日突然ロマンシア国の王、ファネッサ３世の娘セリナ姫が、隣あうアゾルバ国に連れ去られてしまったのだ！ 弟への不信感と、セリナを心配することで苦悩するファネッサ３世の前に、救世主として現れたのが、ファン＝フレディ王子だった。セリナ姫救出と、王国を救うために立ちあがる勇敢な王子！ 彼は使命を果すことができるのだろうか…!?

ＭＳＸで人気者だった〝ロマンシア〟が、完璧な形でファミコンに移植されたと聞いて大喜びしているのは僕だけではないはず。壮大なファンタジーの世界、冒険の数々、やっぱりファミコンでプレイできなきゃウソだよね。それでは、始めようか!!

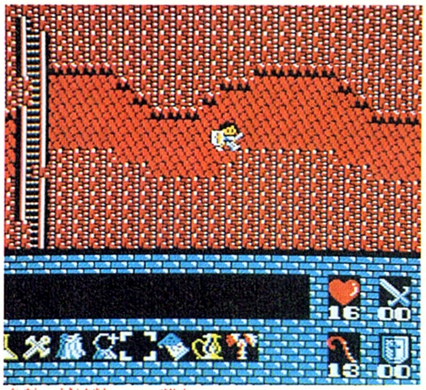
〝カルマ〟について一言〜冒険を始める前に〜

〝カルマ〟とは何なのか？ 初めて聞く人には何のことだかわからないに違いない。ところが、この〝カルマ〟こそ、このゲームの持つ最大の特徴なのである。最近、ファミコンのＲＰＧにも登場するようになった〝カルマ〟とか〝好感度〟とかいう要素。これは〝経験値〟とか〝ヒットポイント〟というようなＲＰＧの基本要素（今までのＲＰＧの…っていう意味だけど）にはなかったものだよね。ところが、この〝カルマ〟っていう要素がロマンシアのゲーム進行にとってはとても重要な要素なんだ。ロマンシアのゲームクリアのキーポイントは、〝カルマ〟にあると言っても過言ではないんだ。

それではそろそろ〝カルマ〟についての説明にはいろうか。

〝カルマ〟とはすなわち〝良心〟のことである。言い換えれば〝信頼〟といってもよい。この言葉は古代のギリシャ語に由来している、かどうかはわからないが、言ってみれば〝良い行いをした善良な人間〟という意味である。写真の指輪（ゲーム中は画面の右下）によって、その指数が表わされ、主人公のフレディ王子（キミ）が現在どの位の善良な人間かが示されることになる。この〝カルマ〟の数が少ないと、町の人が口をきいてくれなかったり、大事な情報を教えてくれなかったりするので、ゲームを進める上でその重要さは計り知れないのである。

では〝カルマ〟を増やすにはどうしたらよいのだろうか？ 答は簡単である。〝善良な人〟の指数が〝カルマ〟というわけだから、〝善良な人〟となるには、良いことをすればいいのである。良いことなんていくらでもできるはずだ。例えば苦しんでいる人を助けたり、困っている人の相談にのってあげたりすること。電車でお年寄りに席をゆずってあげるのも良いことだ。このようにキミができる〝良い行い〟をすれば〝善良な人〟と認められ、〝カルマ〟が増える、というわけなのだ。



画面の右下隅にある指輪のところが、カルマメーターになっているんだ。あんまり増やすと逆効果の場合も

ところが……。このゲームがおもしろいのはそれだけじゃない。この〝カルマ〟っていうやつは、ゲームの中盤になると邪魔になり、却って身を滅ぼす原因となってしまうのだ。それもそのはず、アゾルバ城や溶岩城は悪の巣であるから、〝良心〟や〝善良な人〟は敵なのである。もし、〝カルマ〟を増やして持ったまま、アゾルバ国の王様に会おうものなら、キミはたちまち、醜いブタの姿に変えられてしまい、〝くやしさに涙を流す〟ことになるだろう。せっかく必死で増やした〝カルマ〟が、なんと悪影響をおよぼすなんて…、まてまて！ ここでゲームを投げてしまったりしてはいけないのだ！ 〝捨てる神あれば拾う神あり〟こんなことで悔やんでいてはいけない。

ではどうすればよいのか？ その答も実は簡単なのだ。良いことをして〝善良な人〟になり〝カルマ〟が増えたのだから、同じように悪いことをして、〝悪の人〟になり、〝カルマ〟なくせばよいのだ。そうしてアルゾバ城に乗り込めば王様も味方と勘違いをして、有益な情報を提供してくれる、というわけである。

Ｃ日本ファルコム／東京書籍

SCENE1 冒険の森～森を切り裂く魔物の声が聞こえる～

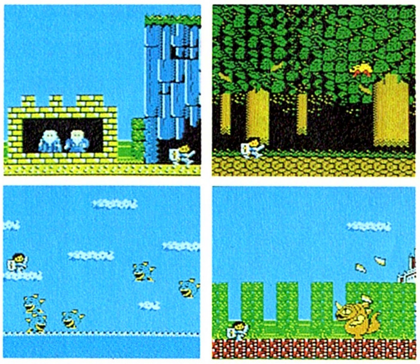
冒険の森のシーンで最も大切なことは、いつの場合でもそうなのだが、敵との戦闘中のダメージをできるだけ少なくおさえる、ということだ。なぜならゲームのプロローグというべきこのシーンで、体力を消もうしていたのではこの先の道程が非常に困難になってしまう可能性が大なのである。ダメージを受けるな、とは言わない。それほど簡単にたおせる敵ではないから。しかし、できることならここでのダメージは最少限度にとどめてほしいのだ。

写真①を見てほしい。何やら小屋の中におじいさんが二人座っている。必ず話しかけてみることだ。情報がもらえるぞ。

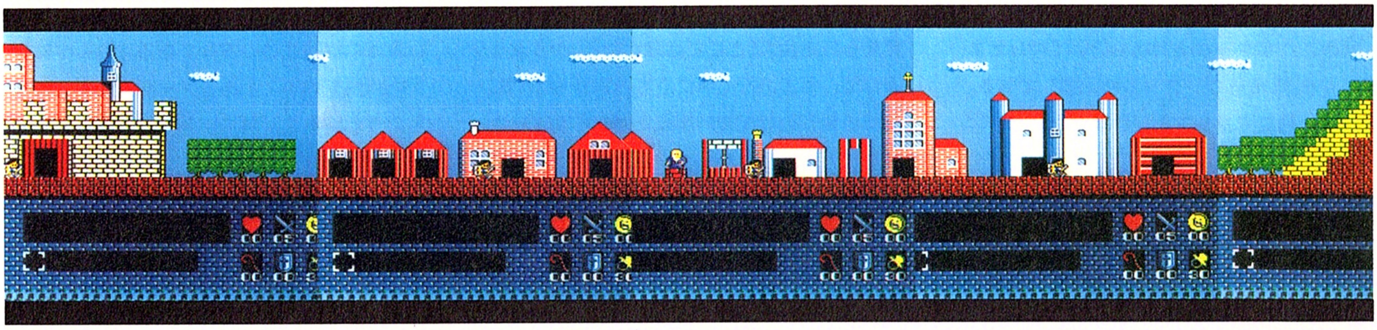
写真②は冒険の森の内部である。敵の動きは一定でないから注意しなければいけない。

写真③は森を抜けた後の川である。ジャンプのタイミングを計って切り抜けろ。

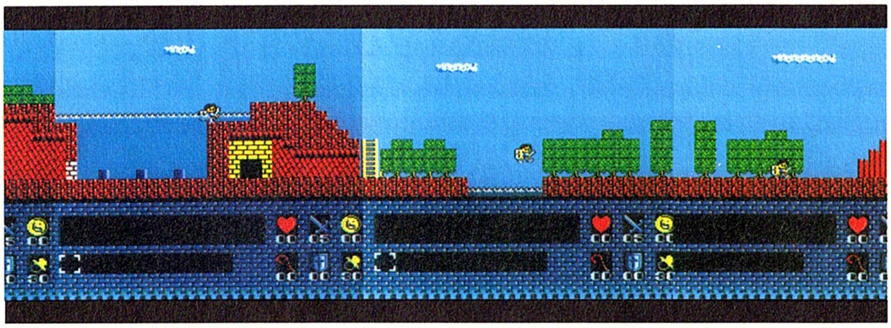
写真④のボスキャラはかなり手強い。慎重に戦うことが必要だ。

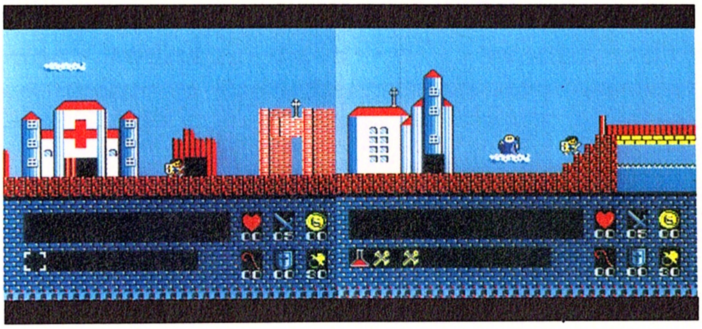


SCENE2 ロマンシア王国～一見、平和な王国。だが…～



ロマンシア王国には幸いにして、あの奇怪でわずらわしい、我々の胃袋を縮みあがらせるような敵は存在しない。だから、ここでは敵の出現にびくびくすることなく、思う存分情報収集ができるのである。国の中には民家や井戸、鍛治屋、教会、病院などがあり、それぞれは個別に重要な意味をもってたたずんでいる。とにかく初めはかたっぱしから中に入って話を聞くことだ。そして、人々の言葉にはどんな意味があるのかな？ フレディ王子に何をさせればよいのか？ などを判断するのはキミの役目であり、ゲームの面白味もそこにあることを忘れてはいけない。一応参考のために、ロマンシア王国のマップを載せておく、キミがこのマップを駆使して一日でも早く謎を解明できることを祈ってやまない。

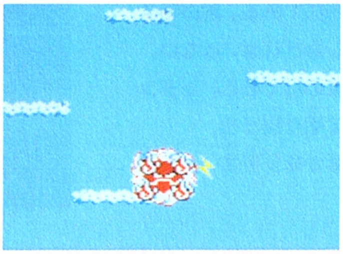
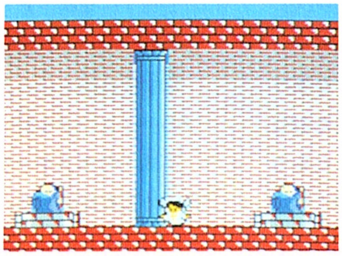
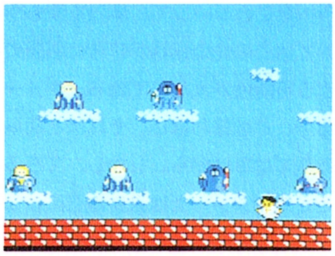




➡ アゾルバ国

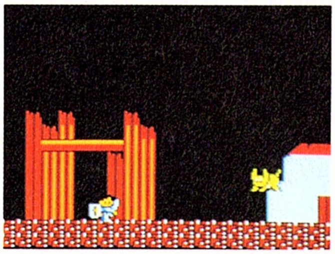
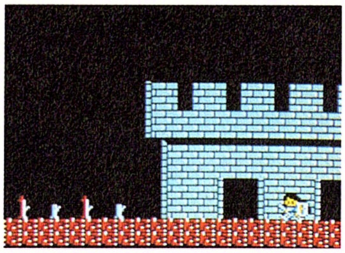
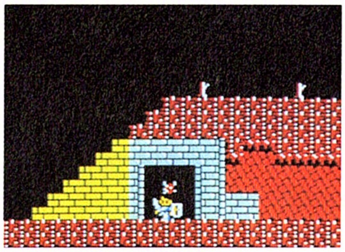
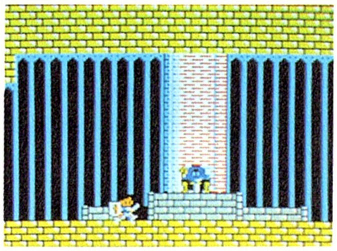
SCENE3 天上界～仙人と天使の歌声は響く～

〝天上界〟へ登るのは意外と簡単である。死ねばよいのだ。だが、敵に殺されたのではダメだ。しかるべき人物に会って、仮死状態にしてもらうのである。本当に死んでしまっては、再び地上に帰ることはできないし、そうなると冒険はそこで終わってしまう。あくまで仮死の状態で天界へと進む必要があるのだ。しかし天界に行く途中にも敵は現われるので(写真①②)無事に仙人たちに会い情報や、いくつかのアイテムを獲得することは（写真③④）容易ではないだろう。なにしろ冒険はまだ始まったばかりなのだから……。

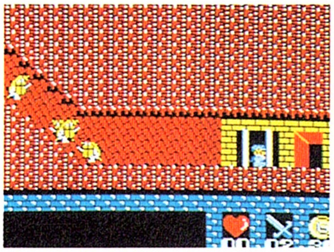
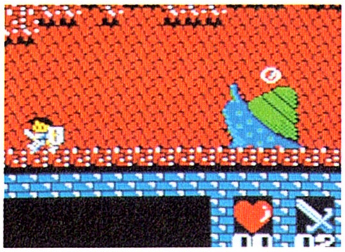
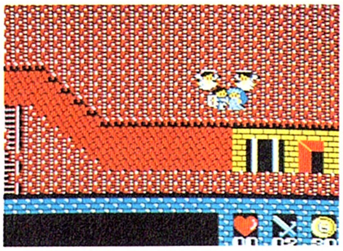
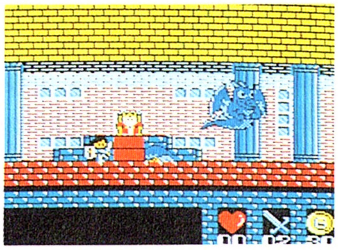
SCENE4 アゾルバ王国～行く手をはばむ悪の城～

廃きょと暗やみが圧倒的な勢いで押しせまってくる国、それが〝アゾルバ王国〟である。町並は一見ロマンシアと変わりがないが（写真①②）家の外にも中にも魔物によって姿を変えられた住人（ここでは敵となる）がうようよして、キミの行く手に立ちふさがってくる。王様に会うのは比較的簡単だが（写真④）ここで〝カルマ〟を持っているとブタにされてしまうのは前述のとおりである。町の中には〝ようせい〟もいて、あるアイテムをキミに与えようと待ちこがれているが（写真③）すんなりといくかどうかはキミの腕しだいだ。

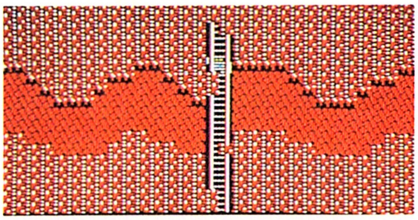
SCENE5 セリナ姫救出～セリナは待つ、キミの助けを～

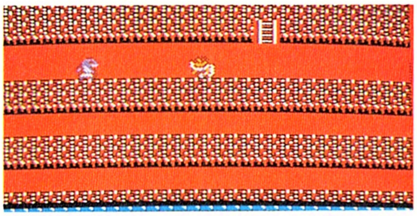
セリナ姫の救出が、このゲームの目的だと言っても過言ではない。それだけセリナ姫の救出は困難だし、同時に助け出した時の感動的な画面は印象深いのである。さらわれた姫はアゾルバ国の地下の奥深くに閉じ込められている。(写真①）おそろしく強いボスキャラ(写真②)をなんとか倒すことができると感動のハッピーなシーンを見れるのだ。ところが、なんと救出して喜んだのもつかの間、セリナ姫は再び魔物にさらわれてしまうのである。(写真④)後に残ったキミはもう一度セリナを助けに冒険しなければならないのだ。

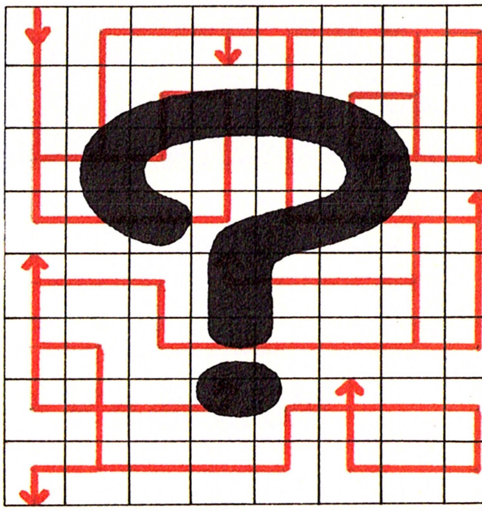





SCENE6 溶岩城～難解な迷路にキミは迷い、悪の王者はキミを笑う～

溶岩城の内部は複雑な迷路になっていて、ただ単に行ったり来たりしていては永遠にその迷路をさまよい歩く結果となってしまう。ただこの迷路の中においては、敵が出現しないので、迷路を抜け出すことを考えていればいいことになる。敵が出ないかわりに迷路はかなり難かしくなっているぞ。写真②③を見てもわかるように、同じような画面がえんえんと続くのである。気の短い人は発狂してしまうかもしれないほどだ。しかも、この迷路は一旦入り込むと（写真①）クリアしない限り、二度と地上へ戻ることはできないのだ。迷路を解くコツは、どんな迷路でもそうだけど、あせらず、気ながに余裕を持ってプレイすることである。もうだめだ、なんて弱音を吐くことは許されない。なぜなら、ここまで来れば、長い長い冒険の旅のエンディングはすぐそこに迫ってきているのだから……。



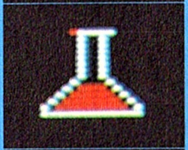




上のイラストは編集部で作成した溶岩城マップなんだけど、残念ながらまだ公開できないんだ。待ちきれないキミは自力でマップを作るしかない。健闘を祈る！

たくさんの〝アイテム〟たち～キミの道しるべとなるのを待っている～

←●青の宝玉　敵を倒すことによって得られる、呪いを解く聖なる玉。

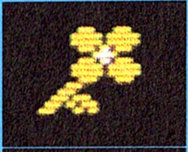


←●寿齢の薬　病人を助けたり、濁った水をきれいにしたり利用価値の高いアイテム。

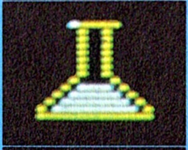
←●虹のロッド　アゾルバ国に行くために、切れている橋をつなげることができる。

←●十字架のペンダント　邪魔な敵を一瞬にして灰にしてしまう強力な武器。

←●聖なる衣　その聖なる力によって、奇跡が起こると言い伝えられている。



←●黄金の鍵　湖の地下に眠るある人物!?　に会わなければ手に入れることはできない。



←●聖水　魔物によって呪われた邪悪なる幻想から救い出してくれる。

←●生命の木の実　一口食べれば不死身の状態になることができる。

←●精霊　その効力は絶大で死んだ者をも生き返らせる力があるという。

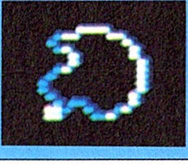
←●太陽のランプ　暗い闇夜や真っ暗な場所を明るく照らし出し、導いてくれる。

←●天馬の羽根　背中につけることによって一定時間内、空を飛べるようになる。

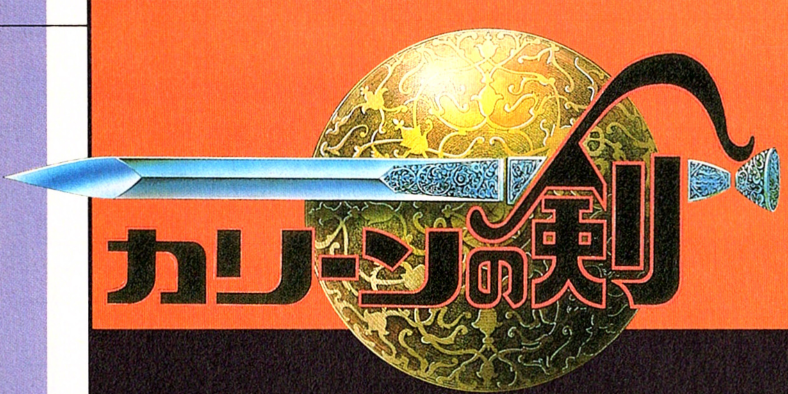
←●先見の水晶玉　あらゆるものを見通してしまうと言われている魔法の水晶玉

←●巻き物　昔からある物だからニセ物も時には出てくる。本物をさがすことだ。

←●ドラゴンスレイヤー　最強にして唯一の武器。ドラゴンと闘う時に必要。



←●王女のペンダント　これの不思議な力で、キミは安息の地へと戻ることができる。



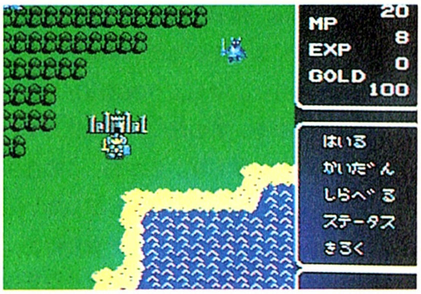
カリーンの剣

ロールプレイングゲーム	10月2日発売
DOG	クイックセーブ機能付き 4人まで登録可能
￥3,300	

文／トレッキー白石

C 1987　クリスタルソフト　スクウェア

怪物たちに荒らされてしまったアリタニアの国。救える力を持った魔術師グラドリフは行方不明になっていた。王様からの命を受けたキミは、地上、レンの世界、地下世界を旅して回り、魔術師グラドリフを捜し出して、怪物どもをアリタニアの国から追い出し、ふたたび大地に平和を呼びもどさなくてはならないのだ。責任は重いゾ！



ゲームスタートの時点でソード、チェインメイル、けんしのたては持っているので、戦うことはできるんだ

140画面のマップは手強いぞ！

地上マップはタテ10画面×ヨコ14画面だ。スクロールではなくページ切り換え方式になっているので、マッピングはしやすい。地形は草原、森、岩地など7種類のパターンでできているんだ。ただし、海（川）と岩山は進むことができないぞ。

なんといっても凝っているのは、水（海や川）や溶岩のグラフィックが、常に波が動いているんだ。ゲーム中にスタートボタンを押してポーズをかけたとき以外は、動きが止まらないんだ。細かいところへの凝りようがなんともマニアックだね。

マップ上を移動していて敵と接触すると、画面はバトルモードに切り換わるんだ。ただし、マップ上の1匹は1グループを表しているので、バトルモードになってみないと、敵が何匹いるのか分からないんだな。1匹から最高8匹の場合まであるんだ。だけど、たとえ敵が何匹いようと、一度バトルモードに入ったら、画面上の敵を全滅させないとバトルモードから抜けられないんだ。おまけに、一度ダメージを受けると、ちょっとの間、動けなくなってしまうので、連続攻撃を受けやすくなるんだ。だから、敵に囲まれたら脱出はムズカしくなるゾ。もしバトルモードに入って敵が大集団だったら、できるだけ画面を走りまわって、1匹ずつ相手をするようにしたほうがいいだろう。

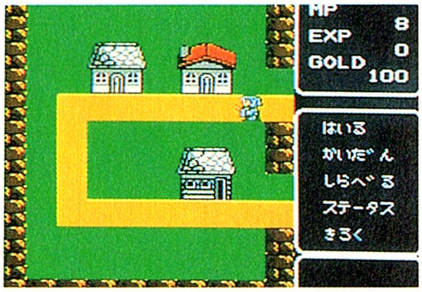
まずはアリタニアの王様に会おう。さしあたっての目的がわかるし、ファイヤーロッドがもらえるぞ！

ヒットポイントが下がっていて、敵と戦いたくないんだけど、マップ上に敵がウヨウヨしているときってあるよね。そんなときは、一度となりのブロックに入ってからもどってくると、ウヨウヨしていた敵はゼンブいなくなってしまうんだ。マジックポイントの回復を待っているときなんかは便利だぞ。

さて、RPGなんだから、目的とアイテムを探さなくちゃね。まずはアリタニア城へ行って、王様に会おう。すべてはここから始まるんだ。このアリタニア城をふり出しに、地上の11ヵ所を巡って各種アイテムを手に入れるんだけど、めったやたらに行けば手に入るものは少なくて、ちゃんと手順をふんで、順を追っていかないと、アイテムもヒントも手に入らないようになっているんだ。

でも、ヒントはそんなにむずかしくないから、ちゃんと情報を整理していけばだいじょうぶだ。

手に入れたアイテムは持っているだけではだめなんだ。装備しないと効果を発揮してくれない。ただし、装備できるアイテムは一つだけなので、タイミングよくセレクトして使わないと、宝の持ちぐされになっちゃうぞ。それと、注意しなくてはならないのが、一度死んでから再開したときや、ポーションなど使うとなくなってしまうアイテムを使いきったときには、何もアイテムをセレクトしていないことになっているので、バトルモードに入ろうというときなんかは、よく確認してから戦おう。



アリタニア城に一番近いブトンの街。医者もいるし、武器も売ってる便利な街だ。

●ブトンの街●アリタニア城●ヨハンの街

Ⓒ1987 クリスタルソフト／スクウェア

まずはこいつらからだ！

RPGではすでにジョーシキの経験値稼ぎ。とにかく最初はレベルアップとゴールド集めで手いっぱいだよね。だから、カリーンの剣の序盤戦楽勝コースを伝授しよう。

スタートしたら、何はともあれアリタニア城に行って王様に会う。するとファイヤーロッドをくれるんだ。これで武器が一つ増えたね。城の中を一回りして情報を集めたら、北西（左上の方向）のプトンの街へ向かうんだ。この街には医者がいるから、ときどきHPを回復しながらレベル6までゾンビを中心にやっつけていこう。このとき、できるだけ敵から離れて、ファイヤーロッドを中心に戦うんだ。ファイヤーロッドを使うとMPが減るけど、MPは時間で回復するから、できるだけファイヤーロッドを使うんだ。接近してダメージを受けると後が苦しいぞ。

プトンの街ではロングソードが300ゴールド、プレートメイルが320ゴールドで売っているので、ぜひ手に入れておこう。

とにかく、最初はHPが少いので、すぐに死んでしまいやすいよね。だから、バトルモードを抜けたら、すぐにクイックセーブするようにしたほうがいいぞ。それに、MPも使いきっているだろうから、街の中に逃げ込んでMPの回復を待ってから外に出るのが、ちょっとセコイけど確実なやり方だ。

プトンの街の周辺には、そんなに手強い敵はいないけれど、それでもできれば避けたい敵もいるから下の表を参考にしてほしい。

剣で攻撃するときの基本は、正面から当たらずに、半身ずらしてアタックすることだ。このほうが敵からダメージを受けにくいぞ！いずれにしても、HPは常に注意していよう。

買得カモねぎキャラ	ゾンビ——まず一撃でたおせる。一番、楽なやつ。	スケルトン——剣を持っているが、強くはない。	ゴブリン——体力があるので、チト手強いぞ。	オーク——経験値とゴールドをいっぱいくれる♡
手強い中堅格キャラ	インセクト——強いわりにゴールドをくれない。	パラドン——経験値を稼ぐには絶好だけど手強いぞ。	ミニー——中の下ぐらいの強さ。だけどビンボ。	グール——ゾンビに似てるけど強さはケタ違い！
ひとクセあるキャラ	ロックリザード——ファイヤーロッドがきかない。	シェーカー——タコのくせに火を吹く極悪キャラ。	ボーンゴーレム——タフなうえに骨を投げて来る。	デミデーモン——とにかく強い！ 火も吹くのだ。

医者に行くか、薬を買うか？

アリタニア城の左側の2階に商人がいて、ヒールポーションを30ゴールドで、マジックポーションを50ゴールドで売っているんだけど、このヒールポーションは1個で最大HPの半分が回復するんだ。つまりHPが半分以下のときはヒールポーションが2個必要、つまり60ゴールドかかることになるんだ。

さて、プトンの街にいる医者だけど、ここではレベル×10ゴールドで、HPを満タンに回復してくれるんだ。だから、ゴールドを節約しようと思ったら、レベル6以下なら医者へ行って回復してもらい、レベルが7以上になったらヒールポーションを買って回復したほうが経済的というわけだ。

最初のうちはゴールドを節約して、武岩や防具を買い替えたほうが効率がいいぞ。

MPのほうは、消費しても時間で回復するので、あまり気にしなくてもいい。レベルが15以上になったら、回復するのをボーッと待っているのはカッタルいのでマジックポーションを使いたくなるけど、最悪の場合でも、なければないでどうにかなるから、かなりレベルアップするまでは必要ないだろうね。

医者がいるのはプトンの街と東南（右下の方向）のタリン半島にあるヨハンの街だ。ヨハンの街ではヒールポーションとマジックポーションも売っているぞ。体力を回復できる場所は少いから、気をつけて旅をしてほしい。

ワンポイント・コンバット・スクール

マップ上の地形によって、バトルモードの背景も変わるんだけど、岩場や森でバトルモードに入ると、障害物のある場面になるんだ。この障害物をうまく使うと、ノーダメージで敵をやっつけることができるんだ。岩や木で回り込んで時間をかせげば、MPを回復させながら戦えるんだ。HPが低いときには、森や岩場に敵を誘い込んだほうが有利だ！

下のほうにある森や岩場なら、ゲリラ戦法を使って、安全に稼げるぞ！

木のある場所は通れないので、敵を1匹ずつ誘い込んでやっつけられるんだぜ！

JOY & Mikeの FAXANADU 時事放談

ファザナドゥ

ハドソン	カセット（2M）
11月下旬発売予定	パスワードによるコンティニュー
￥5900	

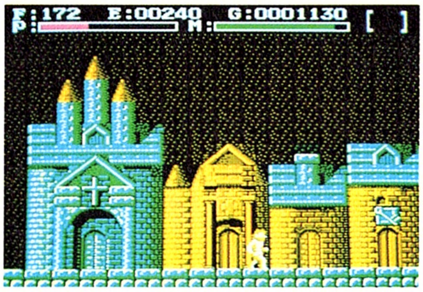
この秋話題の本格RPG"ファザ"を斬る！

ジョイが叫ぶ、マイクが唸る！秋一番の大作(?)RPG"ファザナドゥ"その魅力とプレイのポイントを独断と偏見でもって総チェック、まずもってこれが業界初のファミコン時事放談

本当におもしろいのか!?といいたい。

Mike この秋の話題といえば「ファザナドゥ」と「ウルティマ」の大作ＲＰＧ対決！ 神田川をはさんでの新見附橋の合戦と、業界では呼ばれておる。

Joy ハイ、ジョイくんです。ちなみに新見附橋の合戦の意味はですね、ウルティマのメーカーであるポニーと、ファザナドゥのメーカーであるハドソンが、新見附橋とい



う橋の両側に位置しているところから来ているわけね。で、その一方の雄、ファザナドゥについて、徹底的にマイク氏と語っちゃおうというのが今回の企画。では、スタート。

Mike 文字がでかい！ キャラもでかい！ アクション性が高い！ このあたりがＲＰＧのジャンルに初参加したハドソンのポリシーともいえる特性だな。実際にプレイしてみると、これらの設定がよく活きているのがわかる。

Joy うん、それはボクも思った。ストーリー性の高いドラゴンバスターって感じね。キャラデザインもなかなか味があって、けっしてオシャレではないけれど、ま、ボクは好き。

Mike ほら、ハドソンから発表されたＰＣエンジン用のゲームソフト、あれなんかに通じるエグい派手さがある。

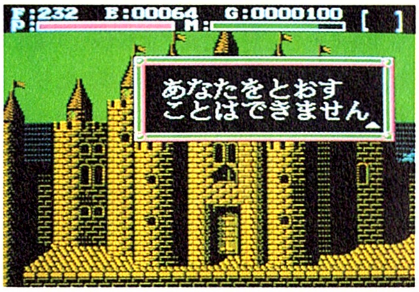
Joy そうだね、「カトちゃんケンちゃん」の絵とかの雰囲気とも似てるね。質感の表現がまた１ステップ進歩したって感じ。

Mike ところでジョイくん、このゲーム、何時間くらいでクリアできたかな？

Joy う～ん、あくまでもサンプルバージョン段階だけど、２時間くらいかな。わりと簡単。

Mike うむ、わたしの場合は２日かかったけど、ＲＰＧにしては即攻で決まるゲームではあるな。そこのところがプレイヤーの意見の分かれるところだろう。

Joy そうね、前半の泉のくだりをクリアしちゃうと、あとはほとんどマップクリアのアクション主体のゲームになっちゃうからね。後半にももういっぱつ大きなストーリ



ーのトリックが欲しかったような気もする。

Mike そのぶん、アイテムや教会、酒場、病院とかの設定では意外な展開が隠されていて、たいくつしないで一気にゴールまでたどりつかせる魅力はあると……。

Joy そう、長年ハドソンがつちかってきた隠れキャラの実績が、ここでいかんなく発揮されてる(笑)。あ、そういえばさ、敵キャラの個性付けとかってわりとうまいと思わない？ めちゃめちゃ動きが不規則なスノーマンとか、ちょこまかよく出てくるチャロンとかさ。多少マイキャラがパワーアップしてたって、戦闘シーンにあきがくるってことないもの。

Mike そうそう、病院のオヤジなんて高橋名人にそっくりだったりしてな。なんかこうハドソンのお人好しなイメージっつーかさ、実直な感じっつーかさ、よく出てると思

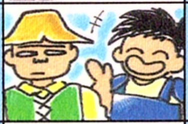
うよ。ま、この路線、ＲＰＧって言い切っちゃうには多少の抵抗はあるけど、もっとシナリオ段階でストーリーを練り込んでいけば、けっこう面白いゲームに到達できる。

Joy うん、そういう意味でも、ハドソン初のＲＰＧ、まずは持ち味発揮の合格点。しかも、今後欠点をどんどん改善していってくれれば、第２弾、第３弾のハドソンＲＰＧは大歓迎ね。

Mike うむ、わたしも意見は一致だ。早く完成バージョンをプレイしたいっ！ では下の表にジョイくんとわたしのプレイ雑感をデータ表にまとめておいたから、プレイの参考にしてくれ。んじゃ、またな。

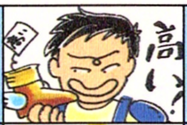
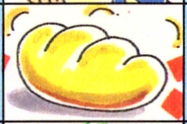
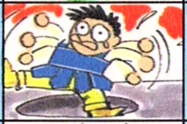
JOY

このポイントさえおさえておけば展開がすごく楽になると、ジョイくんが思ったあれやこれや

最強の敵キャラ		このゲームで一番嫌なヤツっていうと、やっぱスガタ。仲間うちではタイコ野郎と呼ばれてるんだけど、コイツにやられるとボンとふっとんでしまう。ホント、痛っ！ て感じ。これといって対抗手段もないので、こいつに会ったらマジで相手しないで逃げる。またはスリぬける。スノーマンにも、このシカトのテクは有効だったね。
登場人物との付き合い方		敵キャラ以外の登場人物って、基本的には味方。なのに、みんな素直じゃないんだ。２回続けて話しかけないといいモノくれないジーサンとかね。前半の泉の謎をクリアしたら、あとはこのテの登場人物とちゃんとお付き合いさえしていけばゴールは近い。敵キャラの中にも、ウィングブーツくれたりするやつがいるからね。
幸福のウィングブーツ		このようにひたすら地面を歩きまわるゲームでは、ウィングブーツがすごくありがたく思えるんだ。スイスイと空を飛ぶ快感もひとしお！ ただし、使用時間に制限があるので、よろこびにひたっていないでひたすら先へ進まないといけません。敵キャラとかにかまっているヒマはないぞっと。
体力回復の手引き		上手な体力回復、これはどんなＲＰＧでも基礎の基礎。ちなみにこのゲームでエリクサーが出てくる場所がわかったら、ひとつエリクサーを持ったままそのエリクサーのところに行く。で、エリクサーの手前でわざと死ぬ。で、復活。ヒットポイントとマジックポイントがフルの状況でエリクサーを入手する。これ、上手なやりかた。
ボクはエンディングを見た		やっぱ、一番気になるのはエンディングシーンだよね。で、はっきり言って、ボクはもうこのゲームのエンディングを見てしまったのだ。エンディング画面では、ストーリー設定からも簡単に想像できるとおり、この世界の○○○○が復活して平和がよみがえるというパターン。正直いってボクは、このシーンに○○○○した。

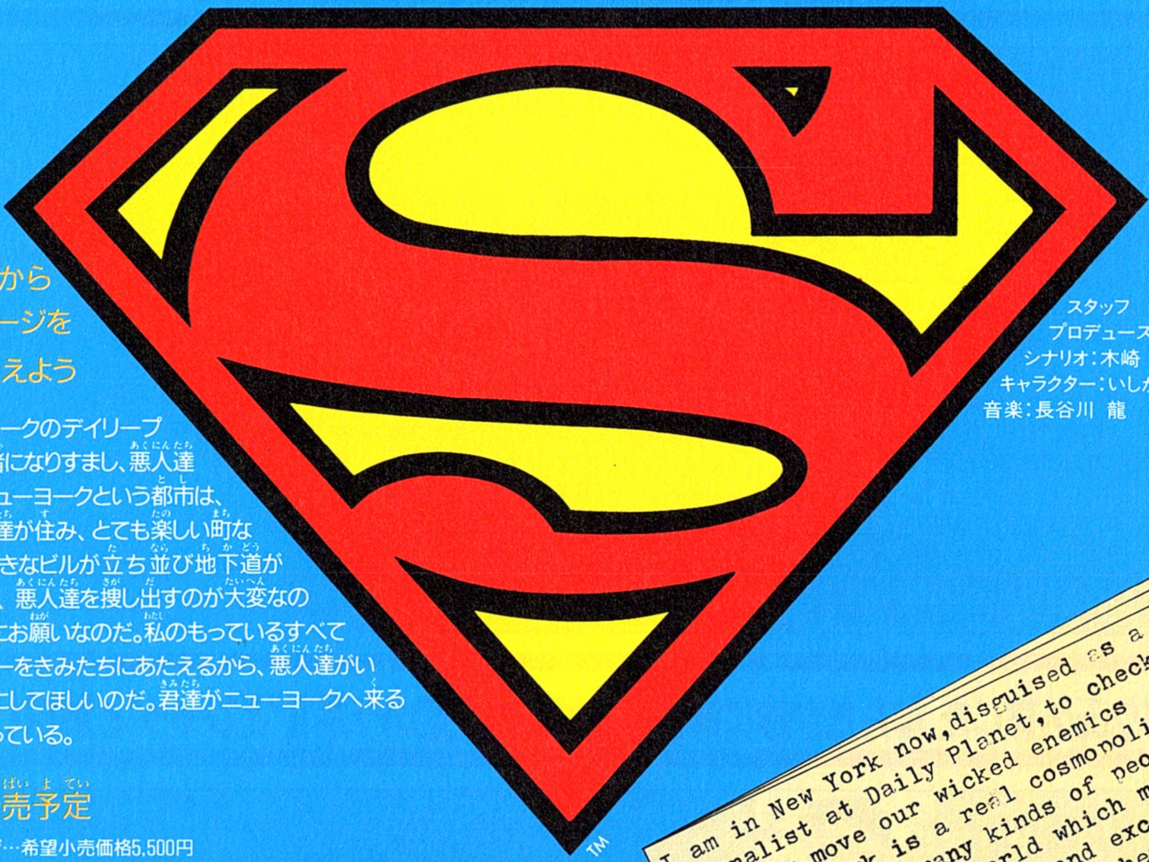
Mike

マイク氏の感じた、なんだか妙に味があるゲーム設定のツボを"どひゃっ"と解説してみよう

恐怖のインフレ現象		このゲーム、先へ進めば進むほど物価が高くなる。とくに大切なエリクサーなど、後半に買おうと思うとメンタマがひっくりかえりそうになってしまうのだ。ビンボーでセコイわたしにはついていけない。よって、霧の世界に突入する前に、ガッチリ買い物はすませておくとヨロシイ。
パンが美味しい		わたしはこのゲームに出てくるパンが好きだ。丸々ほっこらと焼き上がっていてとても美味しそうに見える。じっさい、こいつを手に入れるとヒットポイントの回復になるので、やっぱりホントに美味しい。どうせだったらいっぱい食べた方がゲーム展開も楽なので、パンをくれる敵キャラは、スクロールアウトで何度でも倒すのだ。
イカが硬い		パンをくれる敵キャラの中でも、マイコニッドはまぬけなヤツなんで特に好きだ。攻撃してこない・動きがおそいときてるから、わたしはほとんどパンの製造機だと思っている。ランプレイなんかもなかなか食える。ただし、同じくマヌケなパンキャラだが、ヤリーカは嫌いだ。ヤリーカはガンジョウでなかなか死んでくれない。硬い。
意地が悪い		ま、たいしたこっちゃありませんが、このゲームにはせこい意地悪があちこちに設定されている。たとえばフォートレスの塔なんかの、柱の手前の落とし穴。通路がありそうに見えて、タタッと走りぬけようと思うと、ストンと落っこちてしまう。こんなせこいトラップがあるのも悲しいが、それにひっかかるわたしはもっと悲しい！
ひっかけにのるか!?		ゲームデザイナーは、プレイヤーをひっかけては喜ぶというヘンなヤツらばかりだ。もちろん、このゲームでもその真実は不変である。病院だから、酒場だからって、ウカツにとびこむといたいメにあってしまう。しかも、そのいたいメの奥にウレシイおまけがしかけられたりしているからタチが悪い。人間不信がプレイの基本ぞ！

任天堂 ファミリー コンピュータ™用

ニューヨークの地下道は世界一の迷路になっているのだ



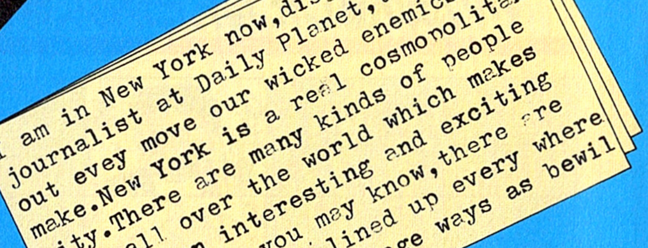
スーパーマンから届いたメッセージを君たちにつたえよう

私は今、ニューヨークのデイリープラネット社の記者になりすまし、悪人達と戦っている。ニューヨークという都市は、いろんな国の人達が住み、とても楽しい町なのだが、とても大きなビルが立ち並び地下道が迷路になってて、悪人達を捜し出すのが大変なのだ。そこで、君達にお願いなのだ。私のもっているすべてのスーパーパワーをきみたちにあたえるから、悪人達がいない住みよい街にしてほしいのだ。君達がニューヨークへ来る日を楽しみにまっている。

スタッフ
プロデュース：柏村武昭
シナリオ：木崎　徹
キャラクター：いしかわ じゅん
音楽：長谷川　龍

12月中旬発売予定

ROMカートリッジ…希望小売価格5,500円



ファミリー コンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です。

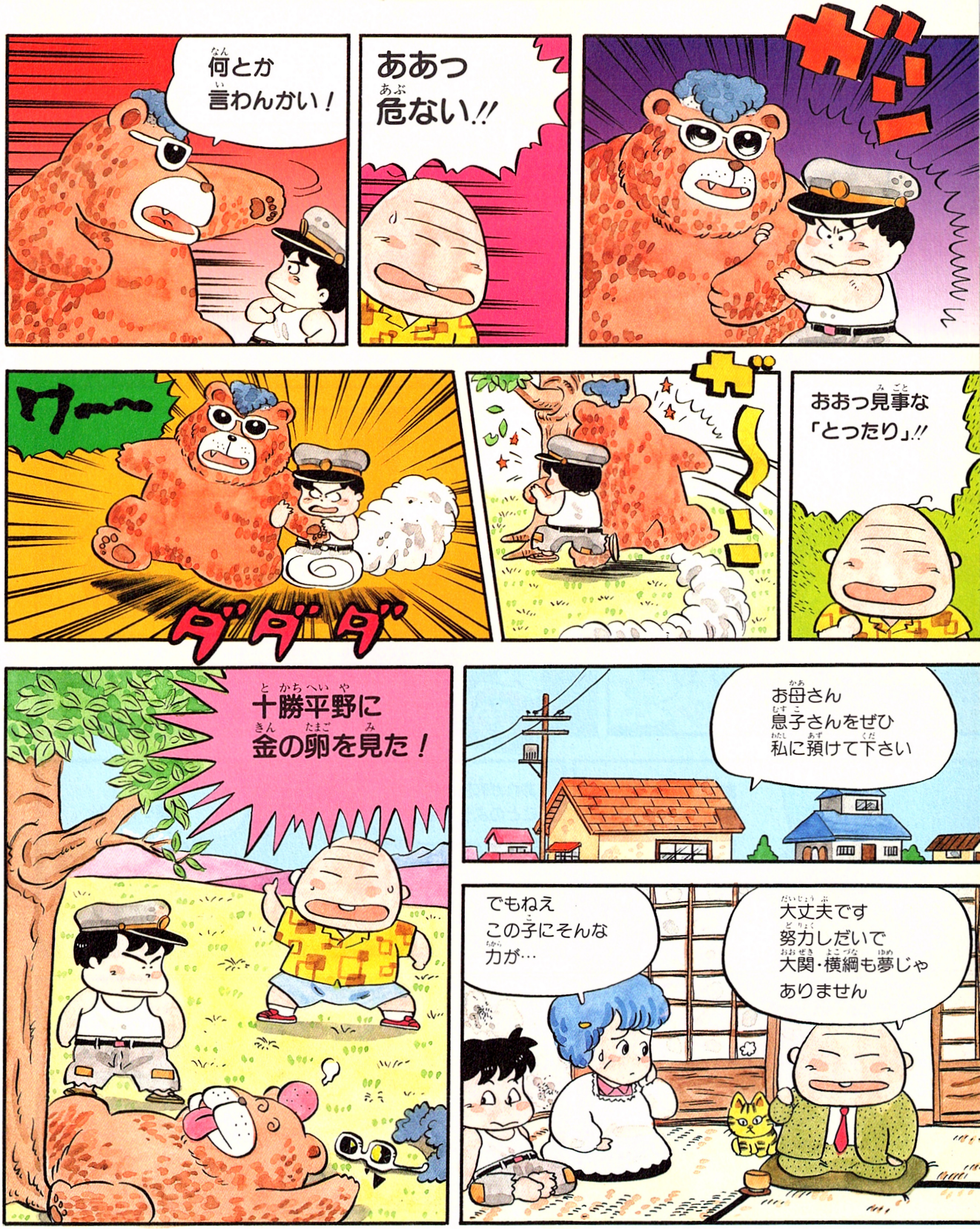
TM & ©DC COMICS INC. 1987
UNDER LICENSE
FIRSTSTAR SOFTWARE INC.

KEMCO
コトブキシステム株式会社

本　社／東京都千代田区大手町2丁目6番2号
日本ビル638号区 〒100
呉事業所／広島県呉市本通2丁目1番23号 〒737
TEL.(0823)21-3300

ファミコンファンタジーコミックス33
興奮の触れ太鼓の音が聞こえる
つっぱり大相撲
なとり
心
体
すのうちさとる
昭和六十二年秋
両国国技館は
風雲急を告げ嵐の
様相を呈していた
満十山元気
七光輝彦
大頭小作
相撲界にニューパワー
が台頭し古い勢力に
取って変わろうとして
いたのである
どすどすどす
綱盗りを狙う
大関・脇の黒

橋本名人のファミトレ大会 バンダイの橋本名人が名古屋に来るぞ。当日はファミトレ運動会や新作「ＳＤガンダム」の初公開があるぞ！　日時／10月10日(土)10：00～11：30、11日(日)15：30～17：00　場所／名古屋市栄公園Being'87 Bステージ入場は無料。ファミトレ大会には参加賞もあるよ。来てね！



おハガキありがと ●必本は賀行くんの次に好き！（坂口みな子・千葉県）▶あ、そう。（目駄松）●ところで、Vol.19 P46のイラストにひとこと。相撲界では横綱に「推挙」されるっていうんだよ。（柳原憲司・15歳・宮城県）▶こりゃまいったな。イラストの伊沢くん反省しなさい。

おハガキありがと ●このハガキの表、「学年」の欄の予備校生（浪人）はかわいそうです。毎回そこへ○する人の身にもなってみい。（坂井忍・15歳・広島県）▶人生は長いですし、あとになって考えてみれば、浪人のころほど楽しかったことはありませんぜ。（マッキー・自駄松・㋟）

おハガキありがと

●NECもハドソンも、国民のいったいどこにそんな購買力があるんじゃ！おまえらもうかりゃそれでええんか？この愚行のせいでソフト業界が分裂して、ファミコン・ブームもすたれんのとちゃうか!?（石田久美子・大学生・大阪市）▶ま、おさえておさえて（八）

おハガキありがと ●わたしは左ききなので左にめくる本は読みやすくて、なかなかよろしいと思う。（落安理可・15歳・茨城県）▶横組の本は左びらきときまってるんだよね。（ハルク）●タンスニハーゴンの次はトイレニサワデーだな。（坂田克己・16歳・香川県）▶好きにして。

おハガキありがと ●タロット占いがでる!?ファミコンでやるもんじゃないわよっ! あに考えてんの。スコーピオンのおつけものっ! (宅間なおみ・ぶ・国分寺市) ▶べつにかまわないと思うけどな。花占いでも手相、人相、占星術、ソロバン占いなんてのもあればいいな。(マッキー)

FCファンタジーコミックスは今回をもって最終回とさせていただきます。長い間、ご声援ありがとうございました。

鬼に金棒? これさえあれば 完全呪文ガイド

ウルティマに用意された呪文は魔力・法力それぞれ16種ずつの合計32種類。でもいくら強力な呪文だって有効な使い方を知らなきゃ宝の持ちグサレ。そこでここでは各種呪文の効力と、どんな時に有効かをバッチリ解説。これさえ読めばキミも呪文博士になれる……?

ウルティマ　魔力・法力呪文大全

魔力系

攻撃的な呪文の多いこの魔力系はたとえ能力の成長していない魔術師でも強力なダメージを与えられる

呪文	消費MP	モード	解説
クンテ	消費MP…0	戦闘モード	オーク・ゴブリンにのみ有効な呪文で、どうせ消費ＭＰが０なんだから成功すればもうけ！　って気持ちで使ってみよう
メドラ	消費MP…5	戦闘モード	直線位置にいるモンスターに投げかけるタイプの呪文で、威力はほぼ30ダメージ前後と最弱。しかし数が撃てるのが強味
ラー	消費MP…10	ダンジョンモード	ダンジョンの中でろうそくの代わりにあかりをつける呪文。有効時間が短いので気休め程度にしかならないだろう。
シーラ	消費MP…15	ダンジョンモード	ダンジョンの中で１階下のどこかにワープする呪文。移動先はハシゴや宝箱などのない空間に限られる。
ウーラ	消費MP…20	ダンジョンモード	シーラと逆に１階上にワープする。飛び先の条件はシーラと同じだ。
メドラス	消費MP…25	戦闘モード	メドラを強力にした呪文で、与えるダメージは80前後。ＭＰ消費を考えるとメドラを５回使った方がいい。
カルーラ	消費MP…30	地上マップモード	地上で唱えるとソーサリアの草原地帯のどこかにワープする。ムーンゲートでしか行けない場所から脱出するのに便利だ。
ゴメドラ	消費MP…35	戦闘モード	かなり強力なメドラタイプの呪文で、ダメージはほぼ200前後。ガーゴイル程度ならこれで一撃だろう。
メラー	消費MP…40	ダンジョンモード	ラーを強力にしたもので、この呪文でようやくろうそくと同じだけもつ。ＭＰ40はもったいない。
アシュラム	消費MP…45	全モード	これを唱えるとＭＰの残りの範囲で法力系の呪文が使える。あまり意味がない。
ダクンテ	消費MP…50	戦闘モード	多数の敵にダメージを与える呪文の中で最も威力が低い。与えるダメージは100前後だからけっこう強力だ。
ドドメラ	消費MP…55	戦闘モード	メドラタイプの呪文では最強で、255ポイントのダメージを与える。ロードブリティッシュ以外には一撃必殺！
アルテラ	消費MP…60	全モード	20ターンの間パーティー以外の生物の動きをストップさせる。時の砂の２倍の効果があるから便利だ。
ダクメンテ	消費MP…65	戦闘モード	ダクンテタイプの上位呪文で、与えるダメージは、200前後と相当なもの。たいていの敵は死ぬだろう。
ダキニ	消費MP…70	戦闘モード	敵のＨＰを５だけ残して奪い去る強力な呪文。ダクンテ系の呪文と違い確実に全員にヒットするのがミソだ。
ナムソキア	消費MP…75	戦闘モード	ダクンテ系の最強の呪文。255ポイントのダメージを与えるから、どんな敵でもほぼ全滅する。

法力系

法力系の呪文のほとんどは非攻撃的なものばかりで、戦闘には不向きでも成長させれば恐しい呪文も…

呪文	消費MP	モード	解説
クーン	消費MP…0	戦闘モード	グール・スケルトンにのみ有効な呪文という違いだけでクンテと同じ。注意は両方とも逆にはかけないことだ。
ウネム	消費MP…5	戦闘モード以外	宝箱に仕掛けられたワナを作動させずに外す呪文。失敗が多いためあまり役には立たない。
アリ	消費MP…10	全モード	仲間のＨＰを40前後回復させる呪文で、レベルの低いうちは重宝する。こまめに回復させよう。
ミー	消費MP…15	ダンジョンモード	魔力系のラーと同じ効力の呪文で、ＭＰを５ポイント余分に消費するからさらに使えない呪文だ。
ウーダ	消費MP…20	ダンジョンモード	ダンジョン内を１階上に移動する、ウーラとまるっきり同じ呪文だ。
シーダ	消費MP…25	ダンジョンモード	１階下へワープする呪文でシーラと同じ。ただしＭＰを10ポイント多く消費する。
ヨーダ	消費MP…30	ダンジョンモード	ダンジョンの同じ階の別の場所にワープする呪文で、飛び先の制限はシーラと同じ。狭い部屋から出るのに使う。
アルコト	消費MP…35	全モード	呪文をかけた仲間の毒を消す。ダンジョンに解毒に行くのが面倒なときに使うといい。
セクイト	消費MP…40	ダンジョンモード	ダンジョンのどの深さにいても２の呪文で地上に帰ることができる。脱出に便利。
ホミー	消費MP…45	ダンジョンモード	メラーと全く同じ呪文で、これまたＭＰを５ポイント多く消費してしまう。使うべきではない。
アリナミ	消費MP…50	全モード	アリを強化した呪文。仲間のＨＰを一気に150前後回復させる強力なものだ。でもアリを５回かけた方が効果が高い。
ビエダ	消費MP…55	地上・ダンジョンモード	ジプシーの玉と同じ働きをする呪文。ダンジョンの中でこれを使うとなかなかＭＰが回復しないから、使わないに限る。
スクーン	消費MP…60	戦闘モード	トドメラと同じく必殺の呪文で、法力系最初の攻撃的呪文。単数に攻撃するわりにＭＰが高いのがツライ。
サラマンド	消費MP…65	戦闘モード以外	死んだ仲間を生き返らせる呪文だけど、もし失敗すると病院と同じく灰になってしまう。
エスクーン	消費MP…70	戦闘モード	魔力系のナムソキアと同じく、ヒットした敵を確実に消滅させる法力最強の呪文だ。
リインカ	消費MP…75	戦闘モード以外	灰になった仲間の魂を呼び戻し、復活させられる教会いらずの呪文だ。サラマンドで失敗したキャラに。

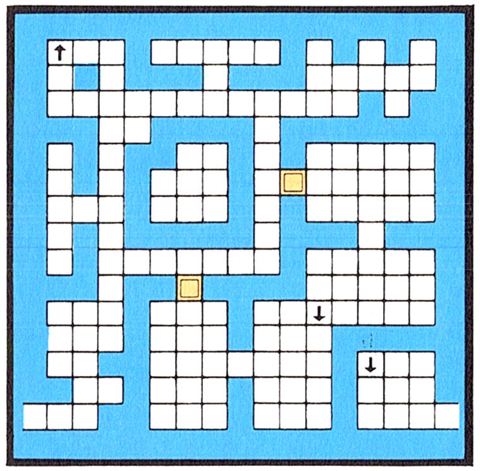
Ultima　ウルティマ恐怖のエクソダス

ソーサリアマップ&完全ハンドブック

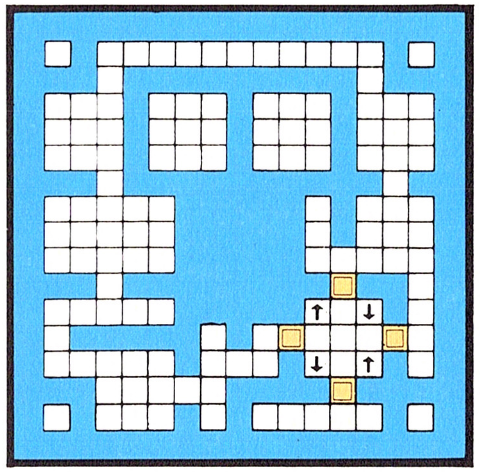
●死の洞窟

▶死の洞窟のレベル1からレベル3までのマップだ。どこのダンジョンも8階まである。キミの発見した情報をこのマップに書きいれてくれ。

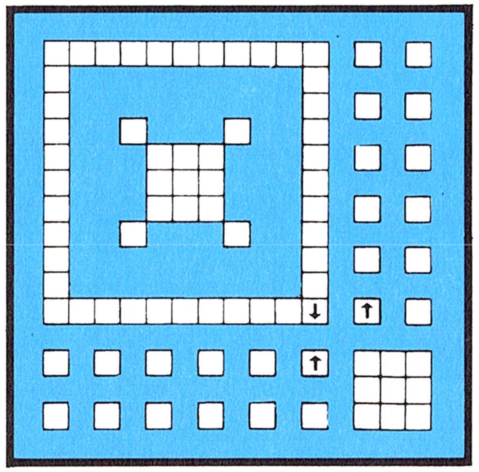
Level 1（地下１階）



Level 2（地下２階）



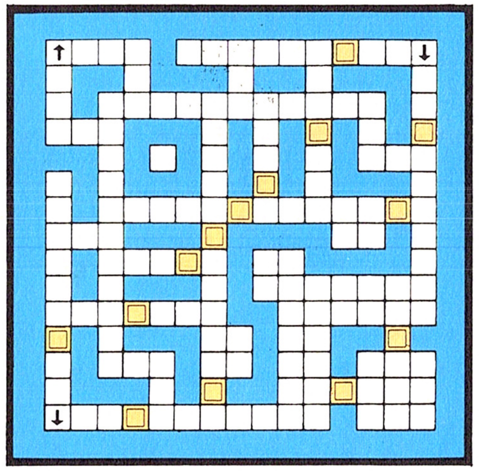
Level 3（地下３階）



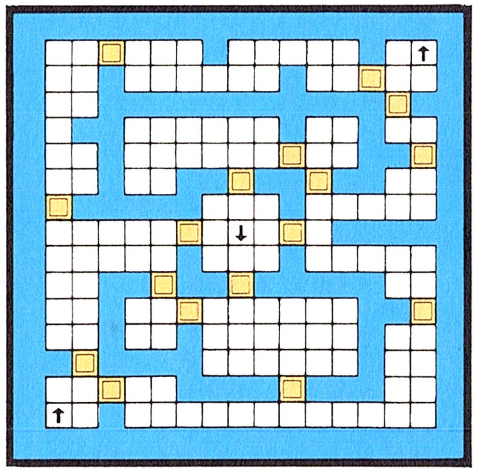
●黄金の洞窟

◀黄金の洞窟はロイヤルシティの北東にある。マップ上の⬆は登り、⬇は下り階段の印、□はドアの印だ。マップを有効に利用して探険して欲しい。

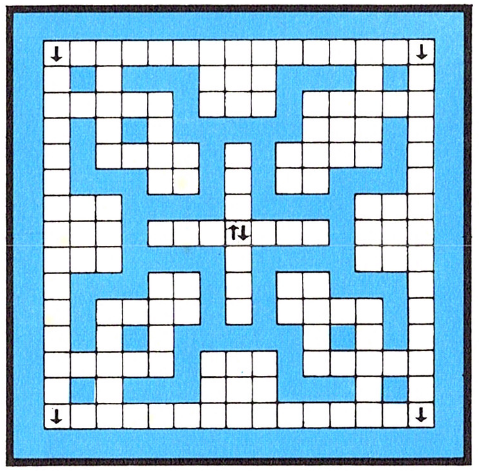
Level 1（地下１階）



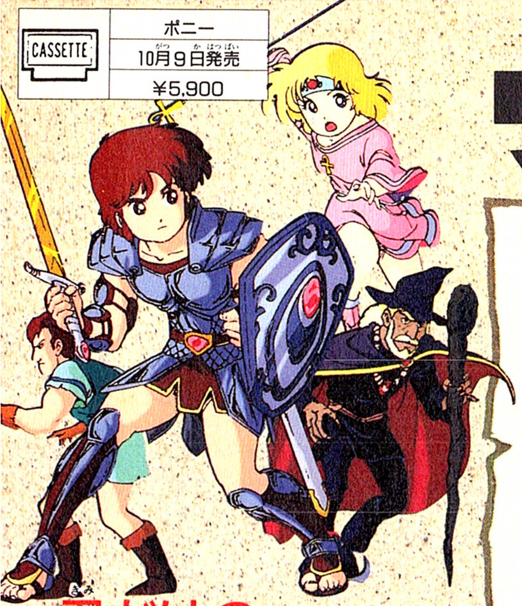
Level 2（地下２階）



Level 3（地下３階）



CASSETTE	ポニー
	10月9日発売
	¥5,900



ウルティマ……ソーサリア大陸マップ

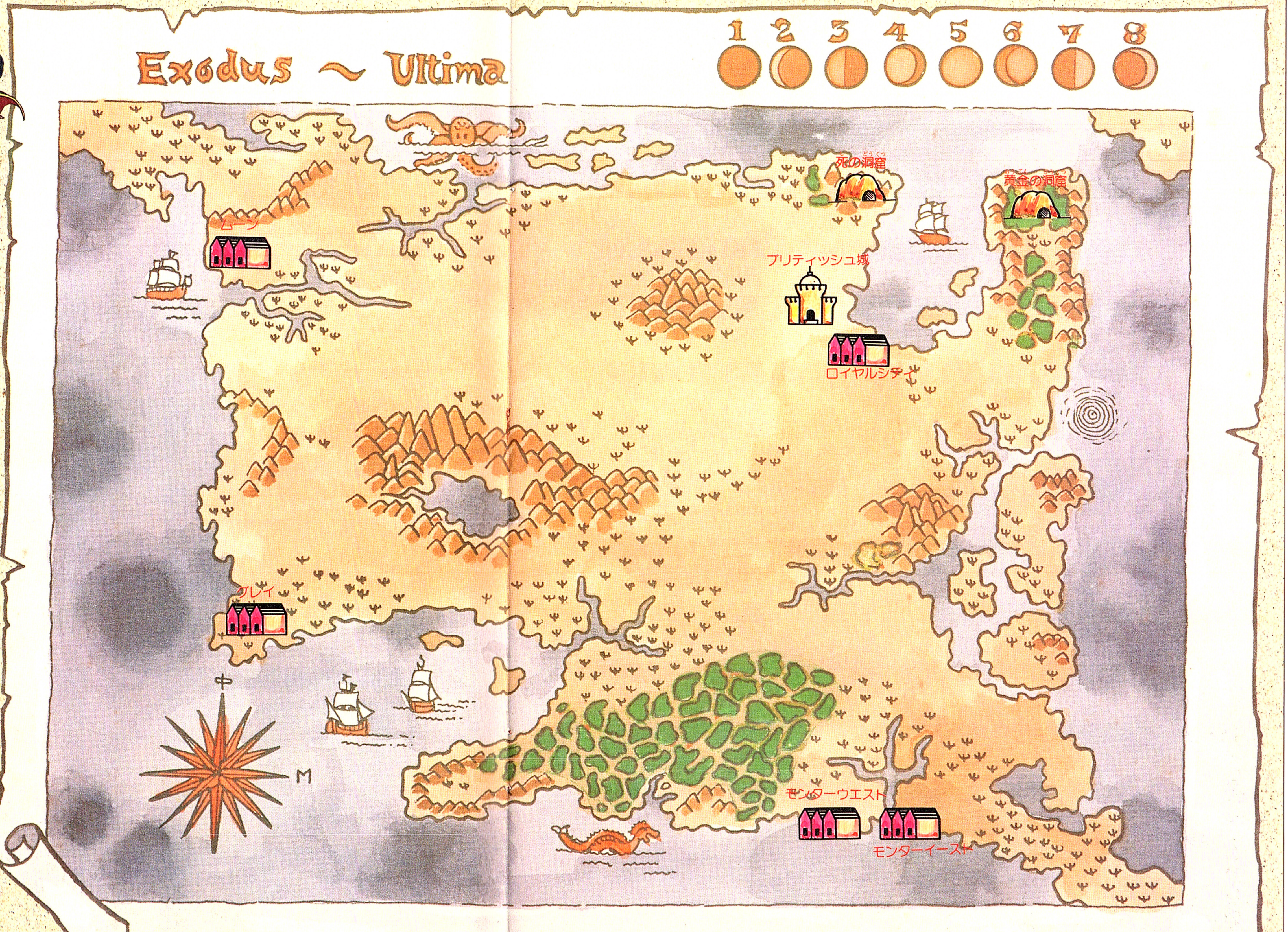
Ultima ウルティマ 恐怖のエクソダス

君だけのオリジナルマップを作ろう!!

右のマップには、現在公開されている1つの城と5つの町、2つのダンジョンの位置が示されている。だけど、ソーサリア大陸に存在する町は、他にもたくさんある。まだ多くのダンジョンやムーンゲート、そしてエクソダス城がこの大陸のどこかに存在するのだ。キミたちが、もし未知の町やダンジョンを発見したらこのマップにキミだけにわかる秘密のマークを書きこむのも楽しいかもしれない。参考に編集部で考えた町やダンジョンのマークを凡例としてのせてみた。もし気にいったら使ってくれ。キミだけのウルティママップが完成すればゲームクリアの日は近い!

凡例

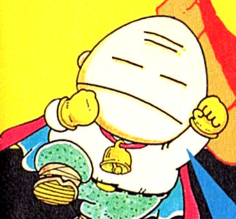
- 城……
- 町……
- ダンジョン……
- ムーンゲート……



ファミコン界初のRPP

ヒラ坊の目前にはついにタンスニハーゴンが!
一気にHPアップだっ!!

ごいんきょクエスト



ついに出た!!

ツインファミコン獲得者第1号!!
他当選者はP98で発表!!

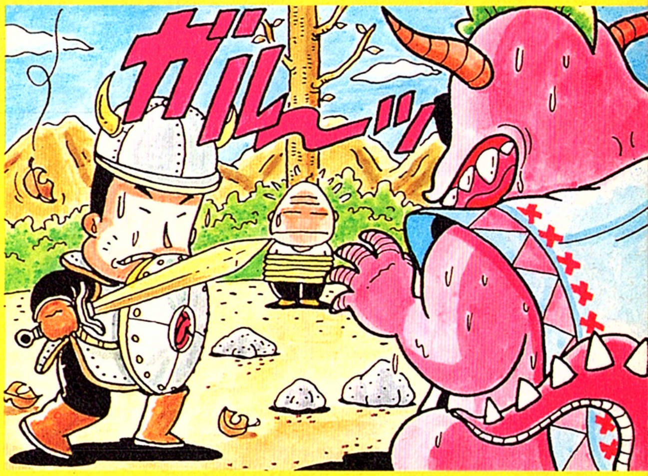
読者プレゼント

T・H倒して
一気に1000EX

決戦の日

老齢者の城から連れ去られたごいんきょを救い出すべく、ヒラ坊の冒険は始まった。長い旅の途中でヒラ坊は、数々の経験をつみ、敵を倒して立派な勇者として成長した。ついに"トロの剣"を手に入れ、今回タンスニハーゴンとの決戦をむかえたっ!!

"まぬけな大ボス"とのウワサであったが、さすがにボスはボス! 今までに戦ってきたザコキャラたちとは一味も二味もちがうぞっ! ココでごいんきょを救い出せるかどうかで、キミの勇者としての実力が試されるとゆーワケだねっ!! さぁクライマックス!! タンスニハーゴンを倒せっ!! キミは勇者"トロ"なのだ。



みなぎる殺気! 生死をかけた戦いが始まる!

遊び方

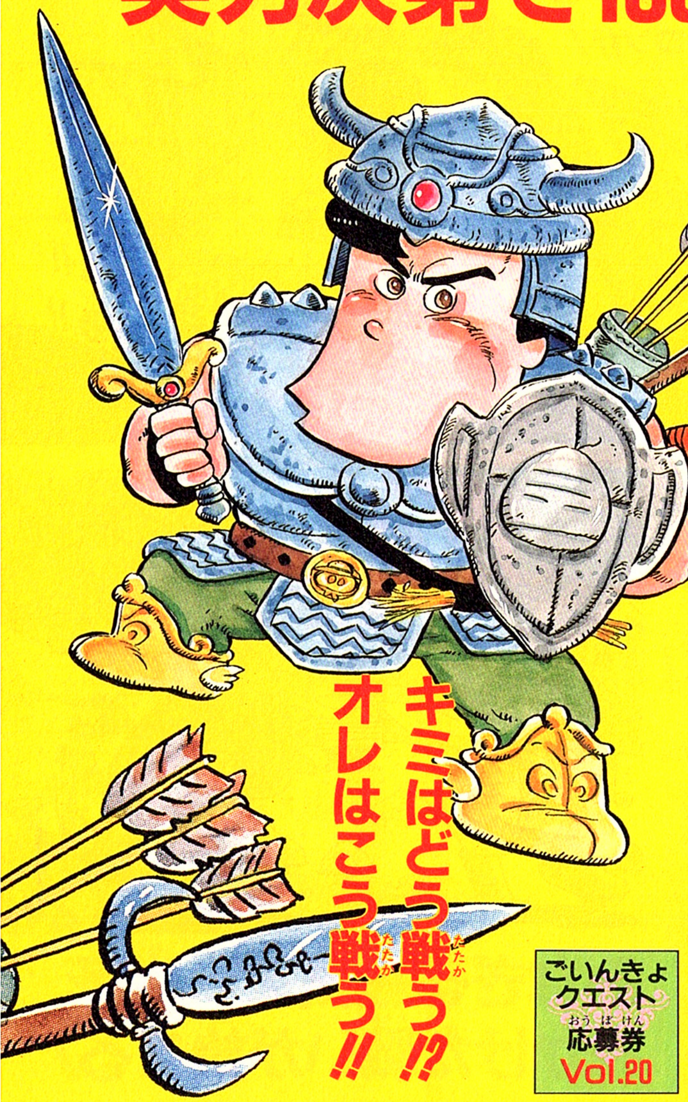
なんてったってロールプレイングプレゼント!! 君は伝説の勇者"トロ"の生まれ変わりのヒラ坊となり、Gをため、EXをかせげっ!! EX+G数=HPとなり、このHP次第でP80に紹介されたプレゼントがキミのモノとなるってワケだ! さぁ!! 今回はいよいよタンスニハーゴンとの対決だ。今まで参加してなかった人だって、一発逆点の大チャンスだねっ!! 本物のゲームとちがって途中からでも参加できちゃうのが"ごい・クエ"のイイトコロ。さぁ! クイズに答えてEXをかせぎ、Gカードを集めてHPをUPせよ!! プレゼントが待ってるぞ。

<キリトリセン>

これはお得だ!!

ゴールドカード

実力次第で1000EXが君のモノ!!



キミはどう戦う!?
オレはこう戦う!!

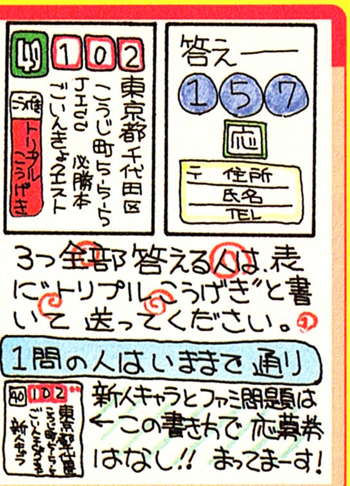
いよいよタンスニハーゴンとの戦いだ!! 君のファミコン知識とカンを力のかぎりつくして挑むべし!! このタンスニハーゴンを倒せば、ごいんきょを救うことができるのだ。ごいんきょを救っても、世の中に何の変化もないかもしれないが、とにかく人助けはイイモノダ!! なんたって今回は最後の敵タンスニハーゴンだからね。EXはもーばっちり高いよっ!! 負けてモトモト戦ってすえったいソンはないぞっ!! 戦い方は、「道具を使う」、「呪文を唱える」、「トロの剣を使う」の3つ。どれを選んでもEXは同じだぞ。君自身のファミコン知識レベルをよ〜く考えて、戦い方を選ぼう。そっそして!! さらに、「オレのファミコン知識はもう最高値だ!」と言う自信満々のキミは、3つの戦い方を全部使っちゃえ!! つまり、3つのクイズに答えるってワケなんだけど答えが3つとも全部正解していれば、イキナリ1000EXもらえちゃうってワケなんだ!! もーココまできたら思いきって挑戦してみないか? クイズは実力だけじゃないっ! 時の運やヤマ感で勝負してみるのも勇者だ!! さぁココが勇者としての実力の見せドコロ。宿敵ハーゴンを倒してごいんきょを救出せよっ!! HPをぐ〜んと上げて、アイテムを入手するのだっ!!

応募のしかた

それでは、毎度オナジミの応募法です。まずキミのレベルに合った攻撃法を選びクイズに答えます。ハガキの書き方はイラストをよく見てね。ハガキのオモテにはキミの選んだ攻撃法をはっきりと書くこと! ハガキのウラにはクイズの答えと、君の住所、氏名をわすれずにねっ!! 3つの攻撃法をすべて使う人は、攻撃法のトコロに「トリプル攻撃」と書いて下さい。

答えの書き方は、
(例) ②—⑧—⑤ のように書いてね!

〆切りは10月9日消印有効。



ごいんきょクエスト
応募券
Vol.20

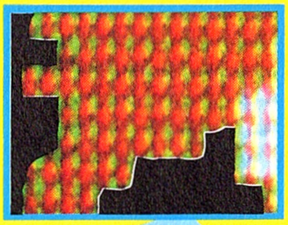
〈キリトリセン〉

集めるだけでHPが上がっちゃう! とってもすてきなGカード!!
きれいに切りとって、大切にしてちょうだいねっ!!

1 "いのりのワラ"でお祈り

100EX

Q それでは、さっそくファミコンキッズのファミ体験に大挑戦の、キャラクター大拡大問題からいってみましょうっ!! いつものように、下にある写真は、あるゲームに登場してくるキャラクターの一部を拡大したものです。さて、このゲームのタイトル名は何でしょう? ズバリ答えてね!! それではぐわんばってっ!!



2 呪文がきけば楽勝だいっ!!

100EX

Q それでは問題です。10月下旬にあのゲームセンターで大人気だった、バブルボブルが、タイトーより発売されますが、その中に以前タイトーから発売されたゲームのキャラクターが何種類か出てくるそうです。さて全部で何種類のなつかしキャラクターが登場するでしょう。

1 1種類　2 2種類　3 3種類
4 4種類　5 5種類　6 6種類
7 7種類　8 8種類　9 9種類
10 10種類

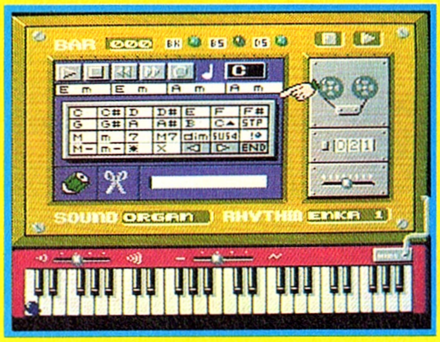
〈落とし物〉
スノージェット　抽選で10名

〈落とし物〉
ワーゲンランプ　抽選で10名

3 これぞ勇者の剣、見よっ! "トロの剣"だ

Q 10月に発売されるファミリーコンポーザーは、本格派作曲ソフトです。そこで問題です。このソフトを作った開発チームのチーフが最も得意とするカラオケの曲目は何でしょうか。

1 Song for USA　2 スキップ・ビート　3 ラバウル小唄　4 夢の中へ　5 うそ　6 チャンチキおけさ　7 そんな夕子に惚れました　8 セーラー服を脱がさないで　9 愛人　10 A面で恋をして



〈落とし物〉ファミリーコンポーザー　抽選で10名

100EX

HP別アイテムはこれだっ!!

これが豪華なアイテムのすべてだ!!
君のHPはどのくらいかなっ?

➡ツインファミコン 7800ＨＰ

⬆アスキースティックII ターボ 4800ＨＰ

⬇ディスクシステム 6200ＨＰ

⬇勇者のお守り 150ＨＰ(抽選で100名)

⬆アスキースティック ターボ・ジュニア 2900ＨＰ

➡ごいんきょバッチ 85ＨＰ(抽選で100名)

⬇カセット・ソフト 1580ＨＰ

⬆ディスク・ソフト 920ＨＰ

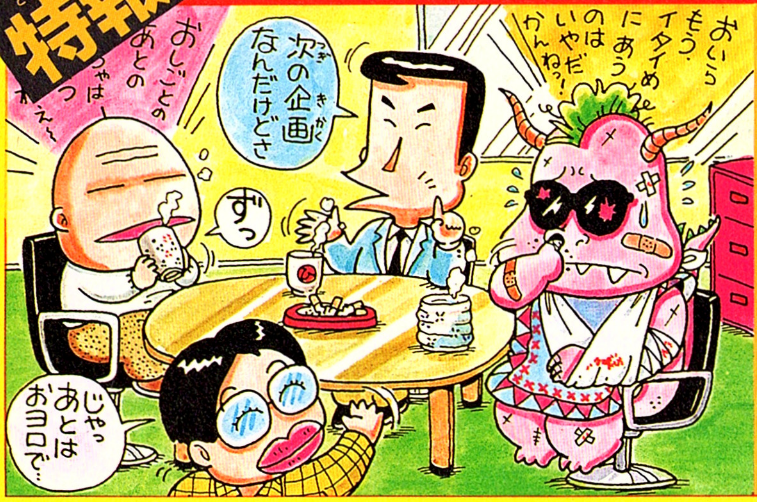
⬆すのうち先生 特筆ごい・クエ色紙400ＨＰ

君のHPは今どれくらいかなっ? HPが自分の目標アイテムに達したら、さっそく「ごいクエ・アイテム係」に、HPを送って、アイテムをもらっちゃおう!! EX＋G数＝HPってコトはもうみんな知ってるよね。今回から新アイテム、"すのうち先生特筆色紙"が加わったよ!!(毎週抽選で25名にプレゼント!!) ここ以外では、ずえっーたい手に入らないアイテムだっ!! アイテムが欲しい人は希望アイテム分のHPを封筒に入れ、封筒のウラにキチンと自分のHPと希望アイテム、住所・氏名を忘れずに書いて「ごいクエ・アイテム係」に送ってね!! HPはかぞえていてもイミがないっ!! 欲しいアイテムをピッと感じたら、ソク応募してね!!

メ切りは11月30日

エンディング特報!

次回感動の最終回だっ!!
今までにない難問出現!!



うーん、このまんまでは終らないっ!! ボスキャラを倒してもそれだけじゃぁおわんないっつーのは、今やゲームのジョーシキっ!! カシコイ君なら、多分わかっていたとは思うけど、このまんまじゃ"ごい・クエ"も終りませんよ!! てなワケで、次回ケッキョクごいんきょはどうなってしまうのか? ヒラ坊は幸せになれるのか? はたして、タンスニハーゴンの目的は何だったのか。すべてが明らかにされるはずの、最終回にどーんと期待してねっ!!

前回の訂正!!

ごめんなさいっ! 前回のクイズの〆切り日が間違っていました。本当は9月25日だったんです。10月2日消印分まで有効としますのでどーか許してね。Qの答は次号で!

INFORMATION

インフォメーション

ALBUM

コンピュータで作った FCミュージック！

ウルティマの音楽編"Ultima Mix"

究極のゲーム「Ultima」がFCになった！っていうだけで喜こんでるキミに、またまたうれしいお知らせがあるぞ。ウルティマのBGMをあの後藤次利氏が担当しているのを知っているかな？ 全体をロックっぽい感じにまとめた、まったく新しいゲーム・ミュージックになってる。これが一枚のアルバムになったんだ。日高のり子が歌っている2曲を除いて、生楽器は一切使わず、すべてコンピュータによるシンセサイザーの同期演奏。これを聞いてロックするのも秋の夜長にはいいかもね。（ポニー）

GOODS

ドラクエアイテムで 差のつくオシャレ!!

七宝焼タイピン＆バッチ

世の中「ドラクエ」だーっ。なんて大ゲサなもんでもないけど、誰でもドラクエって聞くとナニ？ナニ？ と寄って来るよね。そこで出たのがコレ!! ネクタイピンとバッチ。ネクタイなんかしないキミも、セーターの襟にチョッとつけるだけで、オシャレ!! って感じ。

種類は写真の4種。A『ロトの剣』タイピン、1500円。B『ロトの盾』タイピン、1300円。C『ロトの剣』バッチ、1500円。D『ロトの盾』バッチ、1300円。現金書留か郵便為替で下記へ。〒180 武蔵野市吉祥寺南町2－24－11 株式会社ゼネラルプロダクツ（送料は1回に付1000円）©1987エニックス 問い合せ☎0422-43-1577まで

GOODS

ギターのようでギターでない。ベンベン。

カシオデジタルギターDG-10

サンプルトーンでおなじみのカシオから、新製品デジタル・ギターが発売された。音色がふつうのギターから三味線、オルガンまで12種類、リズムもロックやレゲエなど12種類が選べるところがすごい。ちょっと高いDG－20はそれぞれ20種と12種。さらにスピーカーが内蔵されていて、アンプなしでガンガンひける。ネックが太いとかボディが重いとかチョーキングができないとか不満なところもあるけど、これは形はギターでもこれまでにない新楽器なのだと思えば、けっこう楽しめるぞ。DG－10：￥49800／DG－20：￥59800

TELEPHONE

電話で楽しむAVG！ 電話代がちょっぴり心配!?

テレホンアドベンチャー 第5弾「デスマウンテンからの脱出」

必勝本Vol.12でも紹介した「テレホンアドベンチャー」の第5弾が実施中だぞ。「テレホンアドベンチャー」はアドベンチャー・ブックにサウンドアクションを加えたリアル・タイム・ゲーム。っていってもわからない人はさっそく電話してみよう。電話で与えられる選択肢の中から正解を選べば、次々とストーリーが展開するぞ。今回のストーリーは、神の子アイアンナックの王女救出劇。王女はデスマウンテンの悪の守護神ビゼーに妻にされるべく連れ去られたのだ。救出に向かったアイアンの運命はいかにいかに……。

代表インフォメーションは以下の6ヶ所。電話をかける時は、ペンとメモを忘れずに！

〈電話番号〉

東京：03(236)9988／札幌：011(821)9000
新潟：025(267)7000／長野：0262(35)8000
広島：082(252)0000／福岡：092(473)4040

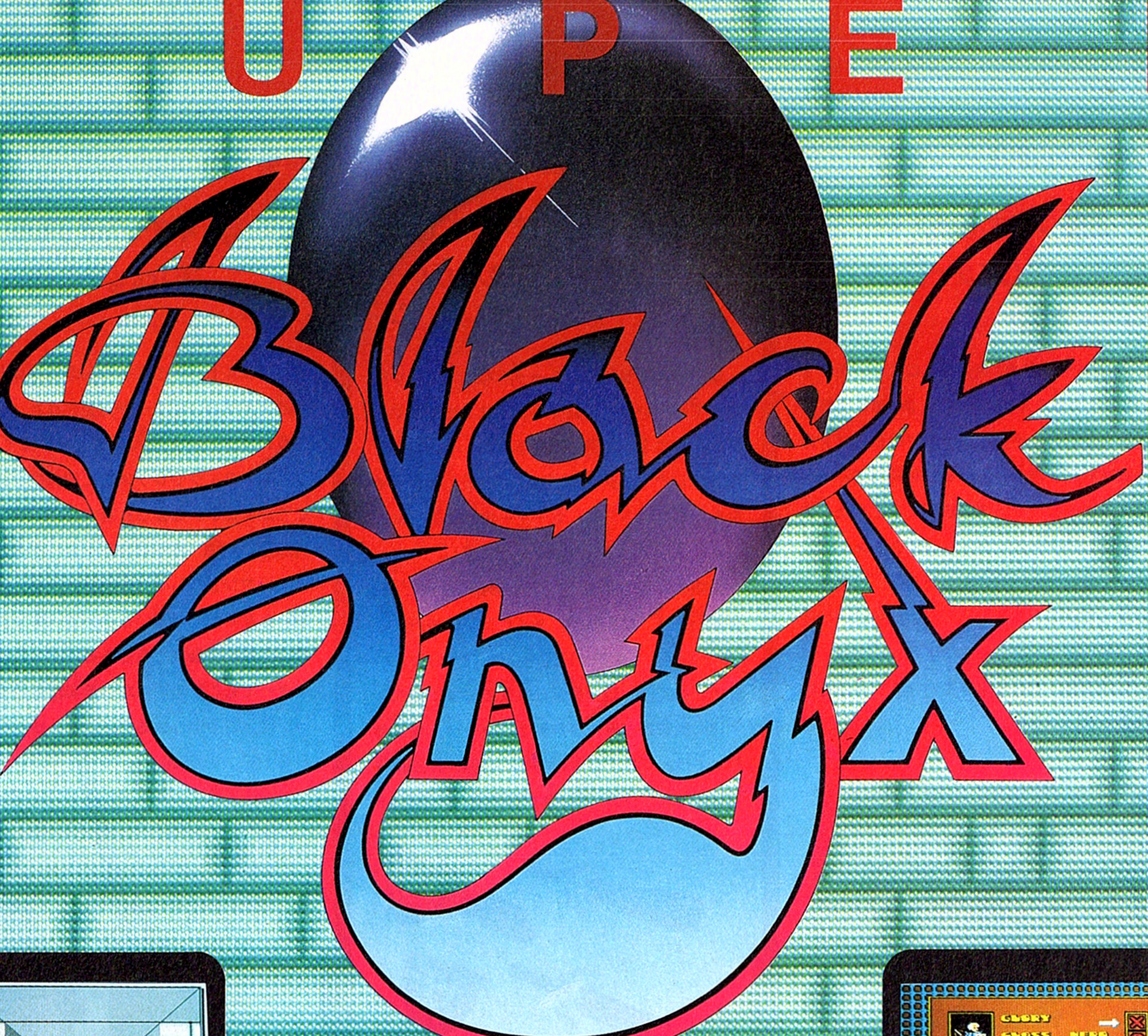
電話番号は間違えないように注意してね。

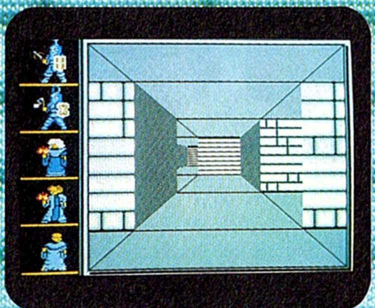
（アミューズメントクラブ・プロダクツ）

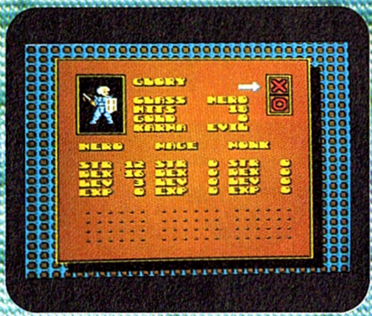
「ウルティマ」発売キャンペーン

「ウルティマ」の発売を記念して10月10日(土)キャンペーンが開かれるぞ。●西武池袋店9F屋上 15:30～ (問)03-981-0111(内2928)9Fコンピュータフォーラム ●横浜高島屋 12:00～ (問)045-311-1251(内2534)8Fレコード楽器売場／(内2525)5F玩具売場 当日は日高のり子ミニコンサートもあるよ。

SUPER







伝説と冒険の
ファンタジーワールドへ

ファミコン版"ブラックオニキス"遂に登場!!

バックアップ付2M(メガ)ロムで11月下旬発売予定・価格未定

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

3Dダンジョン
パソコン版よりも視野が広くなって新たに登場!左右を向くときは、本当に自分が動いたと思う程リアルに。後ろは180°ターンするのではなく、車がバックするのと同じでそのまま1歩下がります。

ゲームキャラクター
ゲームをプレイする時、チームリーダーは30種類以上も用意されていて、HERO、MAGE、MONKの3タイプがいます。自分の好きなチームリーダーに巡り遭えたら○にセットして、ゲームを始めよう!

BPS ビー・ピー・エス
〒226 横浜市緑区鴨居3-1-3鴨居ユニオンビル5F ☎(045)421-7421

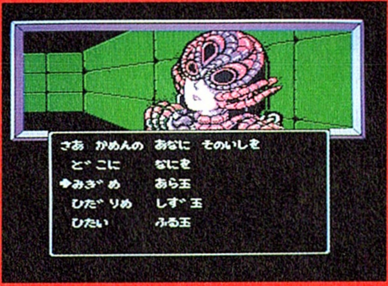
ASCII
ASCII CORPORATION
本格派ファンタジーロールプレイングゲーム登場!!
1977-1987
おかげさまで10周年
異次元ソフト
平和な世界に突如訪れる暗黒!　かつて、先史の勇者イアソンにより封じられた異次元の門が開かれたのだ。大挙して侵入する異次元獣の軍団!　平和だった国も今は恐怖と絶望に支配され、荒廃の一途をたどったー。異次元の門を封印する唯一のもの、"覇邪の封印"を求めて、聖アルカス公国から勇者アーガスが旅立ったー。
Fantasy Role-Playing
覇邪の封印
はじゃのふういん
カラーリングすると…
仲間を集めろ!!
町についた。キミならどうする?
いよいよ10月23日(金)
異次元体験がキミを待つ!!
特製マップとメタルフィギュアがついてるんだヨ!
ファンタジーの世界を、ナマで体感しちゃおう!というファミコン初体験グッズ、特製マップとメタルフィギュアが付いてくる。めんどうなマッピングもとってもカンタンで、ドップリ覇邪の世界にトリップ。メタルフィギュアでマーキングしていけば、自分のポジションが超リアルに見えてくる。うれしい楽しい企画だ!!
わたしのフィギュアヨ!
クリスマスプレゼント 覇邪の封印どきどきキャンペーン!
異次元獣の司令官TERRALINの特製フィギュアを抽選で1,000名の方にプレゼント。「覇邪の封印」のパッケージの中に入っているアンケートハガキに答えて、送ってね。ホワイトメタルの本格フィギュア"TERRALIN"が、くびを長くして色っぽく待ってるヨ!
★締切…昭和62年12月10日(当日消印有効)★発表…賞品の発送をもってかえさせて頂きます。
ゲームカセット HSP-08
2メガビットROM■標準小売価格5,800円
©1987 ASCII CORPORATION
©1986 KOGADO STUDIO
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。 〒107 東京都港区南青山6-11-1 スリーエフ南青山ビル 株式会社アスキー

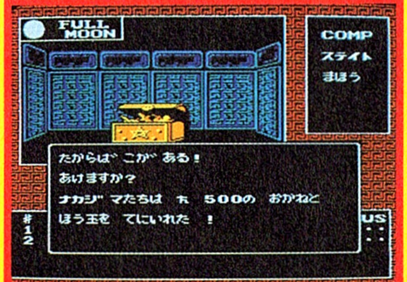
たまに
できない日も
ある…か!?
あの娘も
できたって
言ってたのにな〜。
チョット友達に
差をつけようよ
JACOB BEST
な〜んて事はゼッタイない!
誰だってカンタンにマイコン・ロボや
ICキットが作れちゃうハイテクホビー!!
これで決まり。
ゲーム・コンピューターならまかせておけって言ってる君だって、実際はソフトを使って遊んでいるだけ。本当に、コンピューターがどんな仕組みになっているかなんて知らない人達がほとんどなんだよね。そこで、科学やコンピューターに関心のある君だけに、そっと耳よりな情報を教えちゃおう。 IC やハンダゴテのことも知らないコンピュ・キッズ達でもカンタンにマイコン・ロボやFMミニ放送局、ウソ発見器なんかを作れちゃう講座ができたんだ。もちろん、どのメカ達も完全材料付きで、ABCからていねいに教えてくれる。まさに友達に差をつけるチャンス。ともかく、今なら電子工作の案内書が無料でもらえるからそれを手にしてジックリ考えてみようよ!!
ついに、誕生!!
電子工作・通信講座
★な、なんと今なら右のハガキを送るだけで全員に電子工作が詳しくわかる。
案内書無料
プレゼント
面白く・誰でも・すぐ作れる!
通信講座
電子工作
東京ホビーセンター 〒166 東京都杉並区高円寺南1・33・3
TEL.03(366)2411

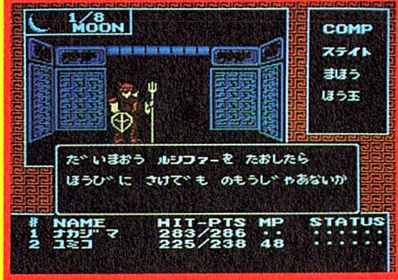
ロールプレイングゲームアンドアドベンチャーゲーム

RPG&AVG おたすけQ&A

もうゲームが進まない。コレ、壊れてんじゃないの？　あなたは知らず知らずのうちに、やつ当たりしていませんか。わからないことは素直に聞きましょう。あなたの悩みを80%解消する新コーナーの登場です。







デジタルデビル物語（ストーリー）
女神転生（めがみてんせい）

▲ストーリーは原作の続編。ヘビメタ風の音楽も好評だ

デジタルデビル物語 女神転生

6エリアにわかれた広大なダンジョンと160種類の敵キャラクターが、今、日本中のRPGファンを悩ましている。なかにはもう100時間プレイした人もいるとか。クリアした人、おめでとう。しかし……

ナムコ	¥4,900
カセット(1M+1M)	
©㈱ナムコ 西谷史/徳間書店・ムービックシップス	

回答者 しげるマン

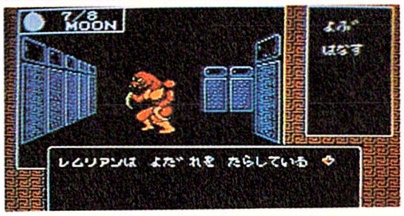
Q 弱いやつは仲間にできたんだけど、強いキャラがなかなか……。合体したいよぉ〜早く

仲間とか、合体とかがあるってんで女神転生を買いました。案の上、おもしろいのだけど、いまいち戦いの成果として実ってないのが残念でなりません。それに合体させようかなと思って邪教の館に行ってもダメ。「レベルが足りません」なんて言われると体温1度上がった思いがします。なんとかケルベロスあたりを、とっつかまえて(もう6回も断わられてます！)ロキを倒したいんだけど、ままならず。お願げえします だ。何とかしてけれ。ああ、あとそれから、弱い仲間をメンバーからはずすってのもできないのですか？

長野県 中村浩 17歳

A まず、強い敵を仲間にしなくっちゃ！

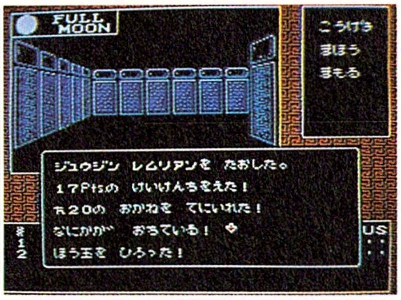
いや、なんといってもこのゲームの場合、敵を味方につけちゃえて、しかも合体させてより強い仲間(このゲームでは仲魔っていうんだぜ)を作れちゃうってとこが、画期的で最も興味をソソるでしょ。だからこの問題については、やっぱ基本から考えてみようと思うんだ。まず君の場合考えられるのは、弱い悪魔ばっかりを集めすぎるんじゃないかな。仲魔として中島のハンドヘラルドコンピューターにストックできるのは、7匹までという制限がある。しかもいったん仲魔になったメンバーは、たとえ戦闘中で死んだとしても、ストックから外すことができないから困るよね。だからもし弱いキャラばっか集まっちゃってる場合には、とりあえず合体させて整理する必要があるんだ。そこで気になるのが、あまり強いキャラが作れないってことだね。でもそんなに強くない仲魔でも、組み合わせ方によっては応用が効くはずなんだ。それにコンピューターのストックに空をつくっとかないと、これから先まだ見ぬ強い敵(もちろん味方にできるヤツ)と出会ったとき、仲魔に引き入れられないでしょ。で、運よく強い敵を味方にできれば、そのうち強力な合体キャラが作れるわけだ。そのうちっていうのは、よく邪教の館で「まだ中島には手におえない！」って言われるときがあるだろうから知ってると思うけど、これは中島自身のレベルにもかなり関係があるから。とまァ、とにかく敵のデータを知っていれば、そこら辺の問題は一目瞭然だね。さあ、さっそく敵をチェックしようぜっ！



▲あんまりレベルの高くないヤツは、無意味に話しかけちゃダメ。そういうヤツほど、簡単にホイホイッと仲魔になっちゃうから、あとで処分に困るかもよ

ただし宝玉を集めるには…

ここでチっと注意してほしいのは、味方にできる悪魔っていうのは宝玉を隠し持っている場合が多いってこと。そういえば、敵とのカケヒキのとき、やたら宝玉を欲しがるものね。となると、あえて必要ない弱い悪魔(味方にできる敵)の場合は、ためらうことなくやっつけちゃったほうがイイ。それと、この宝玉に関しても中島がストックできる数が決まってるんだ。やっぱり数は7個まで。だから7個まで集まっちゃったらば、その先いくら宝玉を手に入れられるチャンスがあってもムダになるからもったいないでしょ。その場でメンバーの誰かのHPを回復させたりして、常に有効に利用したほうが良さそうだね。そうすれば、いちいちHPを回復させるために、回復の泉へかけ込まなくて済むし、数の調整にもなるし。



▲味方にできる種族の悪魔は、宝玉を持っている場合が多いんだ。味方にできない完全な敵の悪魔からは、まず宝玉を手に入れられないから覚えといてね。

では徹底データの紹介だっ

どんな魔物が味方になるのか？

それではここで、悪魔の種族についてももう一度おさらいしようね。悪魔の種族は味方（合体で出現する種族）、敵（いくら話しかけても絶対に仲魔にならない種族）、中立（敵として出現するが、交渉次第で味方にもなる種族）と大きく３つに分類される。その中の中立に属する４種族を右の表にまとめたんだ。それぞれ最大HPと、出現エリアを表記したから、参考にしておくれっ。

種族	No.	名称	HP	出現エリア
魔獣	1	キャンサー	34	A 1
	2	バンダー	48	A 2
	3	ネコマタ	56	A 2
	4	ストーンカ	77	A 4
	5	バハラ	80	A 3
	6	バジリスク	91	A 4
	7	ケシアルカトル	188	A 5
	8	ドドンゴ	249	A 5
	9	ケルベロス	300	A 1
	10	ワイバーン	328	A 6
	11	ブルーシー	640	A 5
獣人	12	ヘケット	20	A 1
	13	ソラス	24	A 1
	14	レムリアン	32	A 1
	15	セイレーン	72	A 1
	16	ウェアキャット	75	A 3
	17	ギルタブ	84	A 5
獣人	18	オリアス	85	A 3
	19	ラミア	271	A 6
	20	ウェアウルフ	307	A 6
地霊	21	ノーム	20	A 1
	22	ヨモツシコメ	50	A 2
	23	ヴィー	55	A 2
	24	ドワン	85	A 3
	25	ファンガス	89	A 2
	26	ラケー	102	A 4
	27	ジャイアント	168	A 5
	28	ドリアード	37	A 1
妖精	29	ゴブリン	64	A 2
	30	ボーグル	72	A 2
	31	エルフ	75	A 3
	32	トロール	84	A 3
	33	フォーモリア	98	A 4
	34	プーカ	106	A 3
精霊	35	トレント	40	A 2

そして……合体のときのみで出現する強ーい味方たち

右の表には、合体でしか出現しない強力な助っ人をまとめたぞ。でも、ただ名前だけわかっても仕方あんめえというわけで、邪教の館における合体組合せ表を大公開。ただし、最大ＨＰが500以下の中堅クラスだけ。ゴメンナー（サンマ風）。これ以上の強い敵は、自分の目で確かめてほしいんだ。何度も足を運んで、メいっぱい研究しよっ。

No.	種族	名称	HP	レベル
36	聖獣	バク	110	10
37	精霊	クタム	100	13
38	聖獣	ラゴーン	200	15
39	精霊	ケルピー	117	17
40	精霊	カワンチァ	195	19
41	幻魔	アルラウネ	232	20
42	聖獣	アピス	249	21
43	精霊	バズス	252	21
44	精霊	サラマンダー	317	23
45	聖獣	バステト	304	25
46	幻魔	ラクシュミ	300	26
47	幻魔	ツクヨミ	411	28
48	聖獣	セベク	420	29
49	鬼神	ナーガ	481	29
50	幻魔	クーフーリン	425	31
51	聖獣	ドーン	450	32
52	幻魔	ジン	483	43

★レベルとは、中島がそのレベルに達していないと手におえないという意味

㊙公開！　これが合体キャラの組合せリストだ！

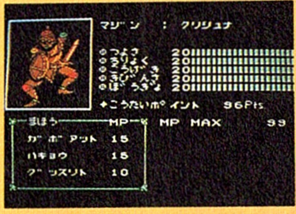
	36 38 42	40 43 44	35 37 39	7 9 10	4 5 6	1 2 3	17 19 20	15 16 18	12 13 14	24 26 27	22 23 25	21	30 33 34	29 31 32	28
36 38 42	※	52	50	※	※	※	※	※	※	※	※	40	※	※	41
40 43 44	※	※	※	※	※	※	※	※	※	?	50	5	※	※	38
35 37 39	※	※	※	※	※	※	※	※	※	47	46	4	※	※	36
7 9 10	※	※	※	51	51	48	51	48	45	?	?	18	47	47	39
4 5 6	※	※	※	※	48	45	42	42	38	?	?	16	46	46	37
1 2 3	※	※	※	※	※	45	38	36	36	?	?	15	41	41	35
17 19 20	※	※	※	※	※	※	42	42	38	※	※	25	6	5	2
15 16 18	※	※	※	※	※	※	※	38	36	※	※	23	4	2	3
12 13 14	※	※	※	※	※	※	※	※	36	※	※	22	3	1	1
24 26 27	※	※	※	※	※	※	※	※	※	44	43	32	44	43	14
22 23 25	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	40	29	40	39	13
21	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	37	35	12
30 33 34	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	39	37	21
29 31 32	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	35	21
28	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※	※

★※のマークはすべてNo28のドリアードになる。？は、まだ紹介していない強いキャラ

おまけ　サービス情報

注目すべしこれが最強キャラ!!

気になる最強の合体キャラ、その名はクリシュナ！　ナント全てのデータがフルの状態。そしてあのルシファーに効くハキョウの魔法も使えるのダ。こりゃスゴイぜよ。君たちも、早くこのクリシュナさんとお友達になれるよう頑張ろうぜ。



◀クリシュナを合体させられる中島たちのレベルは57。かなり頑張らなくちゃならんぞ。

工夫しだいでますます楽しい戦闘シーン!?

Q AUTOのしすぎはやっぱりよくないのですか

ドラクエにもディープダンジョンにも無かったAUTOコマンドの味を覚えてしまいました。楽でいいんだけど、たまに死んじゃうんです。この前、友だちにAUTOで戦っているところを見られたら、「AUTOばかりじゃルシファーを倒せないからやめた方がいいよ」と言われました。本当ですか？

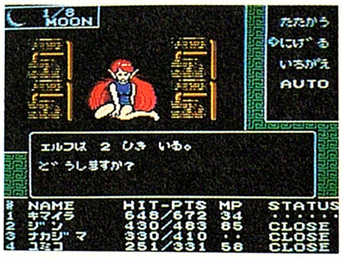
神奈川県　大岡和男　15歳

A AUTOは確かに便利でも習慣にはしないように

敵と戦うときに、いちいち細かいコマンド設定をしなくて済むAUTO機能は、今までのRPGにはない便利なものだね。だけどこの場合、武器による攻撃だけを繰り返すため、魔法による攻撃や防御(特に防御)ができないんだ。それに、戦闘中の敵の攻撃方法がわからないから、知らないうちに変な魔法をかけられたりするわけ。これを使うときは、よっぽど弱いヤツと戦うときとか、以前に何度も戦ったことがあって、魔法で防がなくても絶対に勝てる自信がある敵とだけに使ったほうが身のためかもしれないな。そんで、もし AUTOで戦ってて様子が変だったら、途中ですかさずⒷを押してストップしなくちゃダメだよ。そしてその時点から、新たな攻撃方法を考えたり、場合によっちゃ逃げるとかして対処しなきゃね。

それとあとひとつ、メンバーの位置もけっこう影響があるんだ。1番手が最も攻撃ダメージを受けやすいから、HPが高い仲魔を先頭に配置して堤防を作っておくことだね。

▲戦うときの攻撃の順番は、必ずしも並んでいる順番どうりではないんだ。そこを配慮してね。



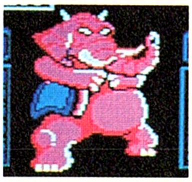
◀オートで戦ってみてしばらく様子をみる。もしも誰か味方がやられたら、Ⓑで一時中断して考えよう。

んでもって…できれば避けたい憎らしキャラ

次に紹介するヤツらは、最もイヤらしい攻撃をしてくる悪魔たちなのだ。他にもたくさんいるんだけど、特に悪名高いヤツ3種類を覚えてほしい。まずサキュバス。見かけはカワイっぽい女の子なんだけど、中身は性悪。なにしろ多勢で出現して、巧みなチームワークで攻めてくるぞ。次にベヘモス。こいつはサーカスの象みたくて愛嬌があるけど、キュマというMPを奪い取る魔法を使ってくる。そして極めつけがターラガ。特に気をつけなければならない強敵だ。

サキュバス

A 4に出現する。5匹以上で出現し、誰かがマリンカリンで動けなくさせ一方でカンデオンをかけてくる。エトナで防いで対処しよう。



ベヘモス

A 6で出現する。こいつはキュマを使うので、やはりエトナで防ぐ方法をとる。他にも、ラフィンスカルやハクマブドー等が要注意だ。

ターラガ

最悪なのは、このエナジードレインなる中島たちのレベルを下げる魔法なのだ。テトラジャを使って完璧に防がないとひどい目にあう。

Q 時間が足りない忙しいボク。どうすれば早くレベルアップするの

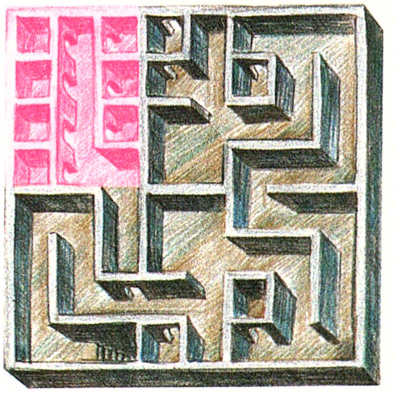
最近、第二電電の0077に申し込みをすませた効率を重んじる私です。ですからゲームもなるべく短時間でレベルを上げたい。もしかしてプロのゲーマーさんなら秘訣があるのかもと思い、お便りしました。

埼玉県　荒井広　25歳

A 確実に戦ってなおかつ効率の良い敵を選ぶ

効率良くレベルアップするためには、なるべく移動せずにして、手頃な敵がゴロゴロ出てくる場所で戦うのが一番だ。たとえば部屋が通路をはさんで前後にあるとか、エレベーターがあるところなんかも狙いめだよ。そういった場所なら、あまり動かずに多くの敵が出現するから、短時間で経験値をガッポリ稼げちゃうぜ。それに、仲魔を連れていても、MGの消費が少ないし。最初のうちは、ダイタロス塔のエレベーター周辺で敵がよく出る場所を捜そう。そして、なんといっても一番効率が良いのは、ヴァルハラの回廊だね。レベル30ぐらいまで上げたら、それから先はヴァルハラの1Fの部屋が向きあってる場所がかなり良いよ。そんなに面倒くさい魔法を使う敵じゃないし、数もいっぱい出てくるからね。早く経験値も上がるし、MGや魔ッ貨もすぐ貯まるぜい。

たとえばココは……



▲ここはヴァルハラの1F、リックが捕えられている地下牢の近く。この形状が最も良く悪魔が出現する。

イザナミ救出大作戦!!

Q せっかくイザナミに会えたのに外へ放り出されてしまった

僕は1週間かけてやっと炎の腐海のイザナミを見つけることができました。さっそく玄室に入って、言われたとおりしず玉、あら玉、ふる玉をセットしたんですが、なぜか突然外へ出されてしまって、その後いくらやっても玄室の中へ入れません。なにか謎があるのですか？　千葉県／山中広明

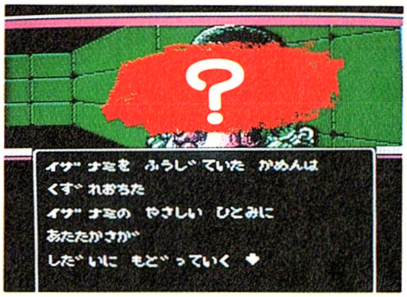
A まずは玉の配置を確かめて。あとは確率の問題!?

それはたぶん、玉を適当シカトこいて入れちゃったからだと思うんだ。この仮面はそれぞれの玉が鍵になっていて、玉を正しくセットしなければダメだって言ってただろ。正しくっていうのは、どこに何の玉を何番目に入れるかってことなんだ。この組み合わせは36通りもあるんだよ。そしてもし間違えて外に出されたときは、3回敵と対戦すれば、また玄室の中へ入れるからね。

1番目に選ぶ玉が正しい確率　2番目に選ぶ玉が正しい確率　3つとも正解の確率

$$\frac{1}{3}\times\frac{1}{3}\times\frac{1}{2}\times\frac{1}{2}=\frac{1}{9}\times\frac{1}{4}=\frac{1}{36}$$

色が正しい　位置が正しい　色が正しい　位置が正しい



▲あら玉・しず玉・ふる玉を正しくセットしてイザナミを助けると、不思議な力が宿るイザナミの衣を授かる。これがあれば炎の腐海でダメージを受けない。

Q ホーリーの壺の秘密がどうしても解けないよ〜!!

イザナミも助けたし、セトも倒しました。エリア6もかなり研究したし、あとはルシファーを倒せばいいと思うのですが、ただ1つどうしても解けない謎が残っているのです。もうほとんどの場所は調べたんだけど、ヒントみたいなのもないし、どうしたらいいのですか…。ちなみに壺の所へは10回は行ってます。新潟県／和田晋弥

▲せっかくここまでたどりついても、収穫なしじゃガックリ…。でも気を落とすことはないよ。ある条件さえ満たしていれば、次は必ず謎が解けるからねっ。

A ある人に会わなければダメだ。ここは難しいぞ。

ウ〜ム、ついにこの質問が出てしまったか。このホーリーの壺に関しては、このゲームの最難解な謎解きだからムリもないけどね。まず壺が置いてある場所だけど、この場所については比較的ラクに見つけられたと思うんだよね。まあそれでもワープルームを探さなきゃなんないからけっこうシンドいかなぁ。問題はそのあと。「中島は手を中に入れてみた」けども…、中の物は取れない。そんで勝手に納得して（中島が勝手に決心だけして）外へ出ちゃうんだもの。なにしろその後いくら行ってみても何ら変化がない…。そうですっ、もったいつけて悪かった。これには深〜い理由、というより条件があるんですな。実は、あるメッセージがあって、それを聞かなくてはダメなんだ。それだけならまだしも、そのメッセージを聞いたら、その足で壺のとこまで行かなくちゃいけない。つまり、聞いた時点でその証拠にパスワードを控えても、条件を満たしたことにはならないのだ！　だから、もしかしたら君はもうメッセージを聞いているかもしれないよ、ウン。じゃあもう一度整理して、ホーリーの壺の謎を解く2大条件を。まず第1に、リックの腕輪を持っているかどうか。次に、あるメッセージ、これはアンフィニ宮殿にあるんだけど、そいつを聞いたらその足で壺へ向かうこと。まあこれぱっかはヒントもないし、ちょっとつらい条件だよね。さあ試してみしっ！

おまけ

サービス情報

敵がしかけてくる魔法のイヤガラセについて

敵がしかけてくるっつったって、そんじょそこいらの敵じゃあない。大魔王ルシファーに関する極秘情報だぜ。ルシファーは、ただでさえムチャクチャ強いクセに、なんと卑怯なことにメディカルを使うんだ。自分のHPを100%回復させてしまう魔法だぞぉ。これ使われたら、いくら頑張って攻撃しても、アッという間に回復されちゃうんだもん、たまらないよな。そこでネタを一発。あるアイテムを持っていると、ルシファーのメディカルが効かなくなるんだ。それは白龍の玉といって、何かの中に入っているんだよ！

やはり最短ルートにこだわる?

Q 最適ルートがもしあるなら教えてください

ソフトを買ってから一週間たちました。なんとか「マズルカの回廊」までは来られたのですが、クラスメイトの話によるとこれでもまだ半分くらいだそうです。なんだか私、遠まわりをしているようで不安でしかたありません。もし、これからのベストのルートがあったら教えてください。

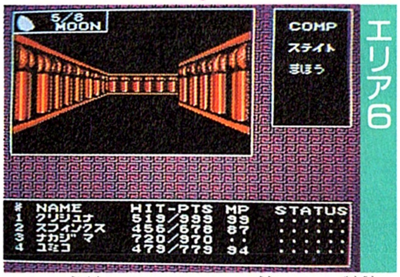
鳥取県　中田理沙　14歳

A あることはあるけれど……でもねえ

まあこういったゲームの場合、時間をかけてゆっくり楽しむほうがよろしいかと思うんだけど、早くクリアできるんだったらそれに越したことないもんね。実際に、短距離ルートらしきものは、あるにはあるんだ。だけど、ルシファーを倒すにはそれなりにレベルが上がってなきゃ無理だから、果たして時間的に短縮できるかの保証はできないからね。①…エリア1ダイタロス塔をクリアし、ガルの盾を入手してビエンへ②…エリア2ビエンのメデューサを倒してビエンの機能を回復させる ③…ヴァルハラにいるリックを救出 ④…ひたすらレベルを上げて、なおかつ強い合体仲魔を作る ⑤…ホーリーの壺の謎を解く ⑥…打倒ルシファーに燃える、とこんな感じで進められるわけ。そして、武器や防具は当然最強のものが欲しいね。できればルースの小瓶があれば、隠し武器が入手できるかもよ。

て、気になる最低レベルクリアは

となると、やっぱ最低レベルクリアも気になるね。どれだけ低いレベルの状態で大魔王ルシファーを倒せるか、これは一種のバクチだものね。で、我が必本スタッフの情報によると、どうやらレベル48でクリアした輩がおるそうな。これは、強運とすばらしい攻撃作戦による快挙だね。みんなも頑張ってどれだけ低いレベルでルシファーを倒せるか、ぜひ挑戦して報告してくれい。



▲いくら最短ルートといっても、先のほうで遭遇する敵はムチャムチャ強いんだぜ。だから、それに対抗するには、かなりのレベルまで成長しなくちゃね。

RPG&AVGおたすけQ&Aは質問ハガキの集合場所

このコーナーを読めばあなたの悩みは80%解消されます。

質問ハガキ大勧迎

さあ、今度は君の番だ。RPGかAVGでわかんないことがあったら、遠慮しないで送っておくれ。基本的には新作(たとえば新・鬼ヶ島なんか)が望ましいけど、旧作・名作のたぐいも可。どこで、どう詰まっているのかくわしく書いておハガキで! 一流執筆陣がお答えします!!

いつでもいいのよ 随時受付中

あて先はこちら!!

〒102 東京都千代田区麹町5—5—5
JICC出版局 ファミコン必勝本編集部
RPG&AVGおたすけQ&A係まで

ちなみに 麹 という字はこう書きます。べつにひらがなでもいいですよ

それでも
デジタルデビル物語女神転生がわからない人へ…

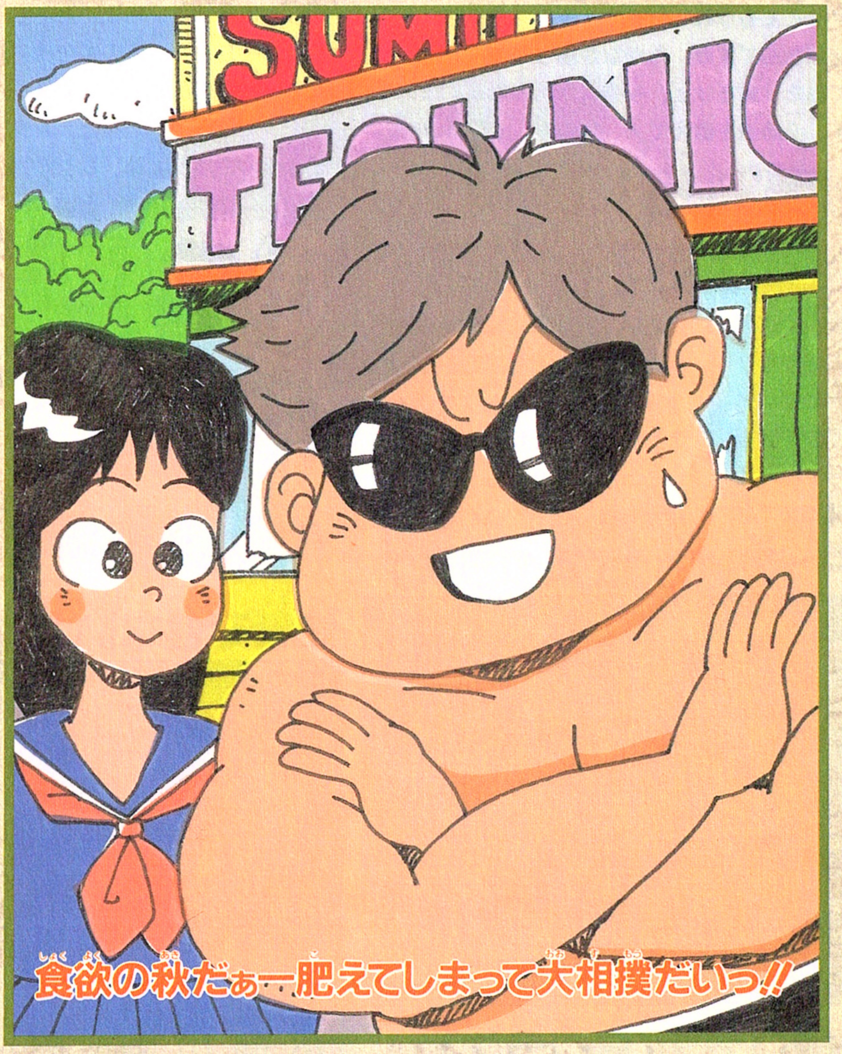
全国の書店で発売中。これでルシファーの息の根を止められるぞ
定価¥380

敵・謎・全マップ
すべてを網羅した史上最強のマルチウインドー方式を採用

THE FAMI-COM. TEQUNIQUE LECTURE

必勝テク道場

1987 Vol.20



なにしろ**つっぱり大相撲**です。
そして、**ドラキュラII**、**シェラザード**、
時には、**新鬼ヶ島**、
ちょっぴり、**ドラクエIII**
人気でも、内容でも、売れ行きでも。

あなたの疑問にドスコイ取り組む

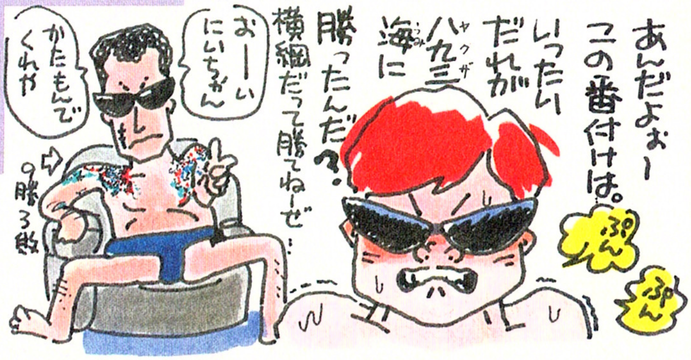
つっぱり大相撲

GAMER ターミネーター辻
おーおーおメーらよー!! いくら力士がオレに似てるからって…。何なんだこのハガキの山は！ うれしくって照れるじゃーねーか!!

Q 大の相撲ファンのボクは、ファミコンで相撲ゲームがはやく出ないかな、と思っていました。「つっぱり大相撲」が出てボクはとてもうれしいです。それはさておき、今日やっと関脇まで昇進したんですが、なかなか勝ち越せません。横綱や大関は勝てなくて当たり前だけど、手雲山や八九三海にはどうしても勝てないのです。必勝法を教えて！ 富山県・大野豊(14歳)

力士は総勢34名！みんなそれぞれ特徴があるんだぜ！

A 確かに手雲山や八九三海の2人はかなり手強い相手だぜっ！ こいつらは小結や前頭のくせして横綱級の強さを持ってるんだよなぁ。けどよー、関脇まできてこいつらを倒せないようじゃまぁなんとか勝ち越せるにしたって、大関昇進はムリだぜ！ まっ場所をこなせば、うでっぷしも上がることだし、だんだん自分も強くなっていくだろーけどなっ！ でもよー、そんなじれったいことはヌキにして一場所ごとに昇格といきたいところだぜ！ ちょっと下の表を見てくれ。力士の強さに応じて3グループに分けてみたんだ。Aクラスはうでっぷし26、Bクラスは16、Cクラスは9くらいないとめったに勝てないぜ！ この表を参考にしてくれよなっ！



メチャクチャ強い力士(Aクラス)

四股名	番付	得意技	攻撃値	防御値	体力値	持久力	連続技
百代富士	横綱	上手投げ	122	108	127	9	C
大腹黒	横綱	投げやり	122	105	127	9	C
黒東海	大関	上手投げ	121	100	127	10	B
黒天竜	関脇	つっぱり押し	120	96	122	8	B
手雲山	小結	つり	112	96	118	特10	A
八九三海	前1	つっぱり	105	91	113	10	A

なかなか手強い力士(Bクラス)

四股名	番付	得意技	攻撃値	防御値	体力値	持久力	連続技
小目錦	大関	つっぱり	121	100	124	8	B
富士潮	前1	押し	108	91	111	9	D
千千黒山	前2	投げ	104	88	109	9	D

油断できない力士(Cクラス)

四股名	番付	得意技	攻撃値	防御値	体力値	持久力	連続技
満潮	関脇	つっぱり	120	96	120	3	D
五月竜	小結	投げ	115	95	115	3	D
勝勝山	前2	つっぱり	101	80	106	7	B
満腹富士	前3	なんでもこなす	96	80	104	7	A
日満児	前3	押し	93	80	102	6	D
小回山	前4	投げ	86	76	100	4	D
五九楽山	前4	投げ	86	72	97	5	D
七光	前5	つっぱり	84	64	95	8	D
大福	前5	つっぱり	84	64	93	7	C
山手山	前6	なんでもこなす	80	56	89	7	D

●表の見方● 持久力の数字が大きいほど試合時間が長引くと技を多くかけてくる。連続技のAはDよりも多くかけてくる。

©1987 TECMO

基本中の基本！まずはこの4パターンの技を覚えろ！

左ページの表でもわかるようによー。かならずしも、番付が上の力士ほど強いってことじゃないんだよな。富士潮や八九三海なんて前頭一だけど、関脇の満潮や小結の五月竜なんかよりよっぽど強いんだぜ。番付だけ見て油断すると痛い目に合うから、そこんとこしっかり頭にたたき込んどいた方がいいぜっ！あとは力士の特徴を覚えとくよーに。これはけっこう大事だぜ！

まっ力士の話はその辺にしてと、こんどは必勝テクの方へいこう！「つっぱり大相撲」はいろんな技があるけど、だいたい基本技は「寄り」、「押し」、「つっぱり」、「投げ」の４通りだ。あと「つり」ってのがあるけど、これはかなり体力を使うし、決め技でやるにはあまり使えない技だぜ！　ってわけでこの４パターンの基本中の基本ともいえる技を、完ペキにマスターしてくれ！　ほとんどの相手はこれだけで倒せるはず！　「もろ出し」や「スープレックス」なんかは応用技だから、基本ができてないと決めようと思っても決められない！　ってーわけだっ！みっちりけいこするよーに！

寄り

相手とがっぷり四つになったときは、この技が有効だっ！腰をおとし、相手のまわしをグッと引いて上体をくずす。そしてドンドン寄っていき、土俵の外に出してしまえば、「寄り切り」だ。相手の方向に✚を押しながらⒷボタン。ごくフツーの技だけど、いちばん大切な基本技だぜっ！

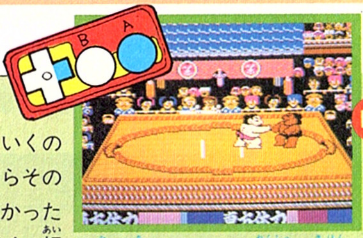
❶最初は「寄り」か「押し」で相手の実力をうかがってみよう！

❷相手が１歩でも後退したら、Ⓑボタン連射で寄り切ってしまえ！

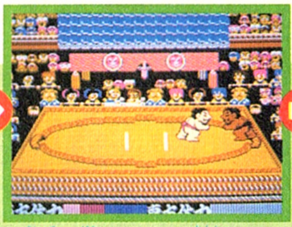
❸Ⓑを連射していると、相手が離れたとき「つっぱり」にもなるぜ！

押し

自分より弱い相手なら、この技でつき進めば、あっという間に勝てるぜっ！　立ち合いのときは、まず最初にこの技で攻めていくのがいい。もし相手がフッ飛んだならそのまま押し進め！　逆に突き放せなかったならこの技はやらない方がいいぜ！　相手の方向に✚を押しながらⒶだっ！



❶立ち合いはⒶボタン連射が基本！弱い相手はそのまま「押し」だ！

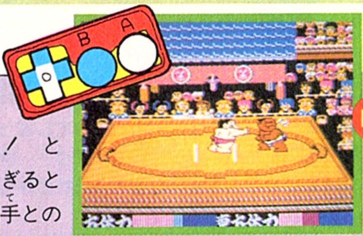


❷相手が離れてもⒶを連射してれば、すかさずダッシュしていくぜ！

❸逆に強い相手だと、この技はあまり効き目がないぞっ！

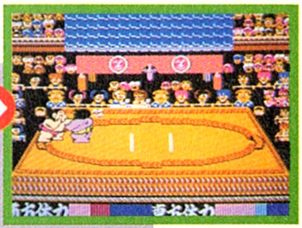
つっぱり

このゲームのタイトルにもなった技がこれ。自分より実力が上の力士にはこの技が有効だ！相手のアゴめがけてビシッビシッ！　と決めよう！　ただあまり近づきすぎるとまわしをとられてしまうので、相手との距離をうまくとることが大切だ！　✚の下以外のボタンとⒷで決まるぜっ！



❶✚は相手の方向が基本。あとはⒷ連射でひたすらつっぱれ！

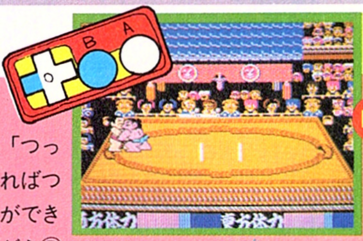
❷相手との距離が短すぎるとまわしをとられてしまうことも…



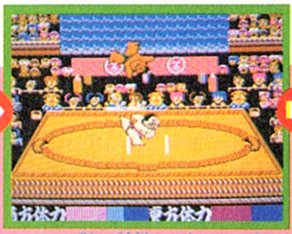
❸強い相手には、後ろにさがりながらつっぱるといいぜ！

投げ

相手と組んでいるときに使う技がこれだ！　土俵ぎわに追いつめられたときにこの技を使えば、体勢を入れかえられるぜっ！「つっぱり」と合わせて相手を攻めまくればつけ入るスキを与えないで勝つことができる。✚で相手の方向と逆を押しながらⒷボタンだっ！



❶こういうときは、「投げ」をうって体をいれかえろ！



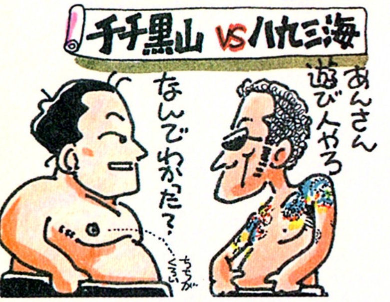
❷しきり線の内側で「投げ」が決まれば、相手は真上に飛んでくぜ！

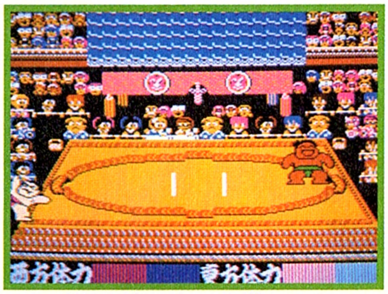
❸土俵際で土俵中央に向かってこの技をかけると、ころがってくぜ！

質問、疑問なんでもチョンマゲ！

○前頭２枚目の千千黒山。遊びすぎってゆーもっぱらのウワサだがなかなか手強いぜっ！　前頭のうちは、相当手こずるだろう。うでっぷしを上げてガンバロウゼ！

○自分の力士のうでっぷしが９か10くらいになると、しばしば顔を出してくる。持久力はあるわ、技はドンドンしかけてくるわですごく強えーぜっ！



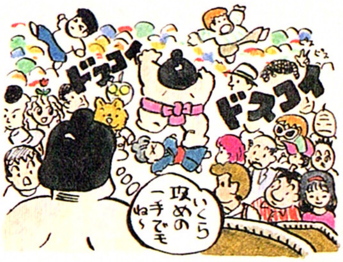


立ち合いから一気に攻めまくれ！スキを与えるなっ！

さーて、基本技をマスターしたら、いよいよ実践テクだぜ！　みんなもそーだと思うけどよー。ゲームをはじめて最初のうちは勝ち越すのはけっこうカンタンだろ？　で、ポンポン番付が上がっていくよな！　もし、そーでない人は、もー１回基本技をみっちり練習した方がいいぜっ！　それでまぁつづけてやっていれば、うでっぷしも自然に上がるし、別にいいんだけどよー。やる限り、横綱まで最短距離でいきたいよな！　そんなわけで、一場所につき10勝以上を目標に戦っていこうぜ！　うまくこのペースでいけば、大関まではラクに昇進するぜっ！

ってことで、５敗はしてもいいわけだ！　でも自分がレベルアップすれば、出てくる相手もそれなりに強いから10勝するといってもそうカンタンじゃあない！　とにかく勝てる相手には取りこぼしをしないようにガンバロウゼッ！　あとは、まともに戦ってちゃぁぜったい勝てない相手ってのが４人～５人、実力相応の相手が３人～４人出てくるからこいつらにどうやって勝つかだっ！これがポイント！

まずは、実力が同じくらいの



力士、つまりライバルの戦い方を、オレ流のやり方で教えちゃうぜっ！下の写真を見てくれ！

立ち合いから決まり手までの攻め方の一例だ！

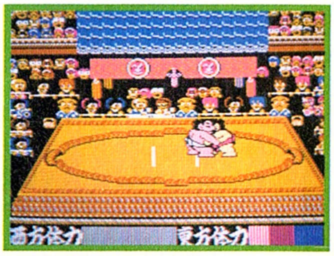
1 相撲は立ち合いが重要だぜっ！　しきりのときから、✚の右を押してＡを連射しとこう！　まずは、頭から１発ブチかませっ！

2 立ち合いでブチかましたら、すかさずつっぱりだっ！　つっぱりの連続！　相手との距離をとって少しずつ引きながらやると決まるぜ！

3 相手にまわしをとられてしまったら、寄りで応戦しよう！　押しじゃなくて寄りだぜ！　これが意外なポイントなんだっ！

4 ✚とＢの寄りで応戦してれば、相手に投げをうたれた時でも安心！　投げとばされなければ、すかさず投げで逆襲できるってわけだ！

5 相手を土俵際まで追いつめたらへたな小細工はしない方がいいぜ！　✚で相手の方向を押し、Ｂボタン連射で寄り切りだ！ひたすら連射！



6 土俵際にいない時、自分の体力メーターが点滅しはじめたら、すかさず投げだっ！　真上投げや、ころがり投げが決まるぜっ！

じょーだんじゃないよ！

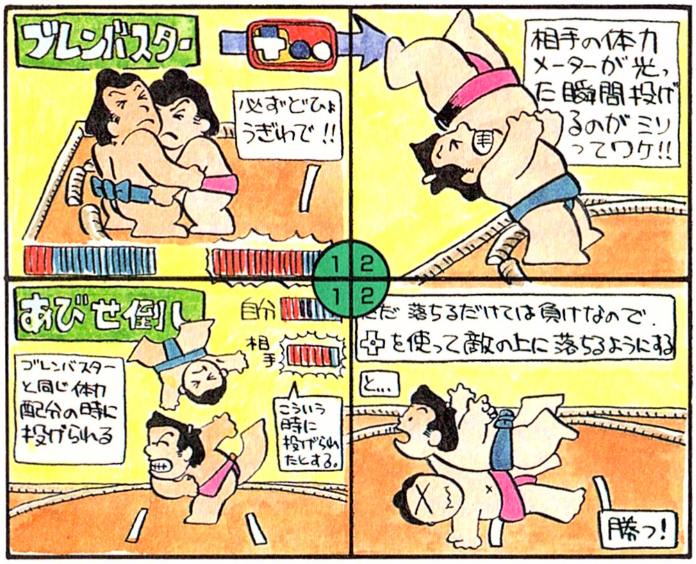
○緊迫した大相撲のふとした瞬間に見られる光景。すげえマヌケだろ！

ちょっと休憩ターイム！　みんな、オレが発見したオモシロ技を紹介するぜっ！　名付けて「じょーだんじゃないよ！」対戦してる２人の力士が互いに離れていて、「つっぱり」をするとミョーにおかしいぜっ！　はじめ見た時は大笑いしちまった！ガハハハ！

力で負ける相手には1発逆転の大技！これしかない！

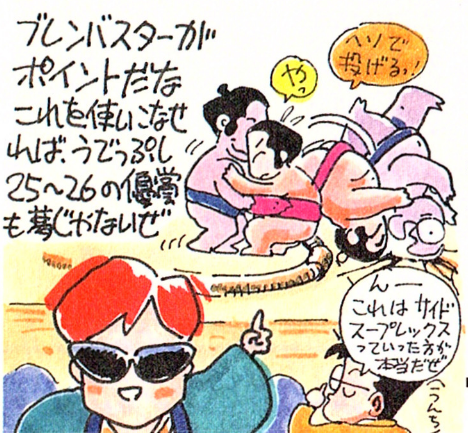
こんどは、自分より実力が相当上の力士と対戦する場合だっ！こいつらは、負けて当たり前！まともに戦ったって勝てっこないぜ！ かといってまったく勝てないわけじゃない。勝つ方法はちゃんとあるんだぜ！ そいつは「ブレーンバスター」だ！これがいちばん有効！ それから「あびせ倒し」この2つは両方とも1発逆転の大技だぜっ！まっ、これじゃあプロレスじゃねえかってウワサもあるけどな！でも決まると気分イイぜ！

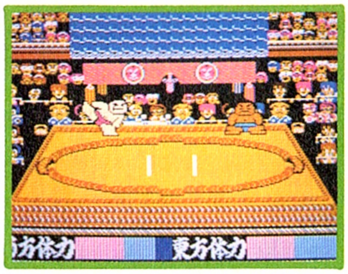
ブレーンバスターは覚えておきたい必殺技だぜっ！



「ブレーンバスター」をバッチリ決めるには、タイミングが大切。土俵ぎわに追い込まれていて、相手は体力メーターピッカピカってときが仕掛け時だぜ！だから、ある程度戦って自分の体力が減ってきたら、相手を土俵ぎわにさそい込め！

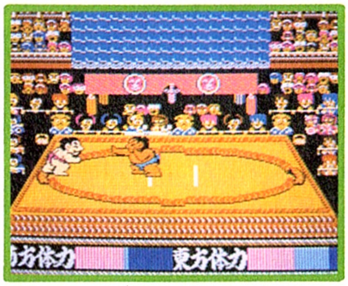
「あびせ倒し」は、相手に真上投げをやられた時にできる技だ！ これも「ブレーンバスター」と同じく、相手が気力充実こっちが体力ギリギリってときに、土俵中央の仕切り線の中でわざと投げられる。真上に投げられたら、✚で操作して相手の真上に落っこちてやろう！ たまにしか決まんねーけど1発逆転の大技だ！



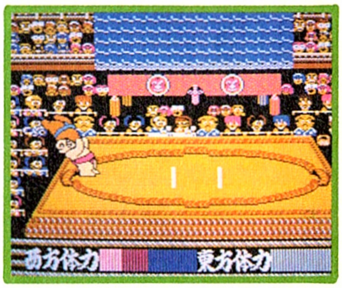


1 うでっぷし20以下で、対戦相手が東の横綱、百代富士。どー考えても力の差がありすぎるぜ！ こんなときは、ブレーンバスターしかねーぜっ！

2 立ち合いは、Aボタン連射！ そしてあとはつっぱりで応戦だっ！まわしをとられるとあっという間にやられちゃうから、攻めまくろう！

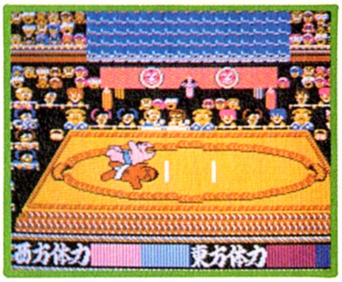


3 もし、土俵中央でがっぷり四つで組んでいる時、相手の体力メーターが光り出したら、すかさず投げをうって土俵ぎわにいこう！



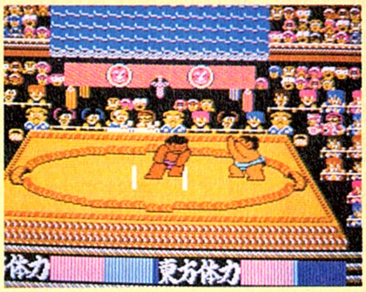
4 土俵ぎわでは、もう✚の上を押しながらBボタンを連射しまくるのみ！ うまくタイミングが合えば、ブレーンバスターが決まって逆転勝ちだぜ！

1 メチャクチャ強い相手には、ブレーンバスターがいちばんだけど、もし真上投げをやられてしまった時はこれ。空中で✚をうまく操作して…



2 相手の頭上に落っこちてやろう！ うまくきまれば、あびせ倒しでナント勝ってしまうんだぜ！ くらった相手は土俵にのめり込んじまうんだ！

盆踊り？



○真剣に勝負してる時、突然この盆踊りをやられると力が抜けちゃうぜっ！

オモシロ技第2弾！ ザ・盆踊り！ この技は、2人の力士が同時に「はたき」をやったときに決まるぜ！ 対コンピュータでこれをやる場合は満十山がやりやすい。2人用モードで、互いに踊りまくるってゆーのもムチャクチャおもしろいから、ためしてみてくれよなっ！

この答えならものいいなしだね！

さすがのべや		
山手山	前6	C
七光	前5	C
富士潮	前1	B
手雲山	小結	A
黒東海	大関	A

ここのかべや		
大満ノ海	前7	D
小回山	前4	C
勝勝山	前2	C
黒天竜	関脇	A
百代富士	横綱	A

あかんべや		
百勝山	前6	D
大福	前5	C
八九三海	前1	A
五月竜	小結	C
小目錦	大関	B

はだかのべや		
脇黒山	前7	D
五九楽山	前4	C
千千黒山	前2	B
満潮	関脇	C
大腹黒	横綱	A

1 あかんべやで一番たよりになるのは、小目錦と八九三海。こいつらはいざとゆー時のためにとっておいた方がいいぜ！ 他の部屋のメンバーもP.72の表を見て、どの力士が強いか、どの力士が弱いかをいろいろ研究してみよう！ これが勝利への近道！

2 しょっぱなに出す力士は、無難に百勝山といこう！ これがいちばんノーマルな戦法だねっ！ もし相手が、とんでもなく強い力士を出してきたら、百勝山ではあっとゆー間にやられちゃいそー。だから敵の力士と実力相応の力士を出して応戦しようぜ！

3 初戦でけっこう苦戦した百勝山は体力があまり残っていない！ 敵は勝勝山を出してきたぜ！ まァ負けてもいいから、できるだけねばって相手の体力を減らしておきたいものだ！ そうすりゃ、つぎの力士がちょっとはラクになる。あっさり負けるなよ！

4 さァ、ここのかべやの力士はもう黒天竜しか残ってないぜ！ でも油断はするな！ こっちは大関の小目錦、あっちは関脇の黒天竜といえども体力充実だ！ できるだけ苦戦させておいて、五月竜でとどめを刺そう！ 一戦一戦ねばりまくる、これが大切！

Q 弟がつっぱり大相撲を買ってきたので、よく2人で対戦するんだけど、負けてばっかり！ 弟に負けるなんてってもくやしーい！ ぐすん。とゆーことで弟に勝てるようになる必勝テクを教えてほしいのです！ ゲーマーはターミネーター辻さんがいいなっ！ アドバイスよろしくねっ！

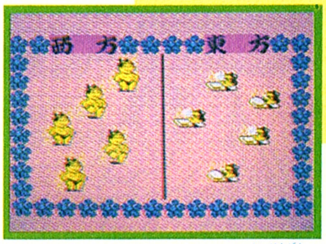
貢ぎ物：丹沢の名水　　神奈川県・小川徳子(17歳)

コンピューターも人間も戦い方は同じだぜ！ 5戦5勝も夢じゃない！

A おー！ ひさしぶりに女の子からの御指名だぜ！ もーはりきって質問に答えちゃうぜっ！

人と対戦する場合、試合形式は5対5の勝ち抜き戦だっ！ 部屋は全部で4つあるけど、オレが思うに、いちばん強い部屋はさすがのべや。そのつぎに強い部屋はここのかべやじゃないかな？ 徳子ちゃん、弟に勝つためにはこのどっちかの部屋を選んだ方がいいぜっ！

で、戦い方なんだけどよー！ 対人間も対コンピュータも、基本的にはまったく同じなんだよなあ。攻め方に関しては、ホント変わらないんだ。ってことで前のページをしっかり読んでくれよなっ！ たのむぜっ！ でも対コンと違うところは、勝ち抜いた力士がまえの取組で苦戦した場合、つぎの取組では体力値が低くなっちまうってことだ！ だから、いくら横綱と言えども連戦でつかれれば、カンタンに倒せることができるんだぜ！



○やっぱりスポーツゲームは対人間が盛り上がるぜっ！ しかし対戦が終わったあとのこの画面は笑えるっ！

出たっ！ すもうダンサーズ！

○思わず思い出しちまったぜ！ すもうダンサーズ！ あったなー、そーゆーの。

オモシロテクの第3弾は名付けて「秘技！白鳥の湖」立ち合いの時、両力士がおもいっきり激しくぶつかるとクルクル回り出す。そのあともⒶダッシュをくり返せば、クルクル回りながら踊りつづけるぜっ！ これは他のオモシロ技と違ってダメージを与えられるぞ！

Q やっとの思いで横綱に昇進できました。あとは二場所連続優勝をめざすのみです。ところで、今まで何戦か戦ってきたのですが、今だに出来ない技があります。「もろ出し」と「スープレックス」と「あびせ倒し」です。技のかけ方をくわしく教えていただけないでしょうか。相撲の強そうなターミネーター辻さんよろしくお願いいたします。

貢ぎ物：横綱時代の輪島のポスター　鹿児島県・柴田健一(15歳)

つっぱり大相撲ならではの大必殺技を決めようぜっ！

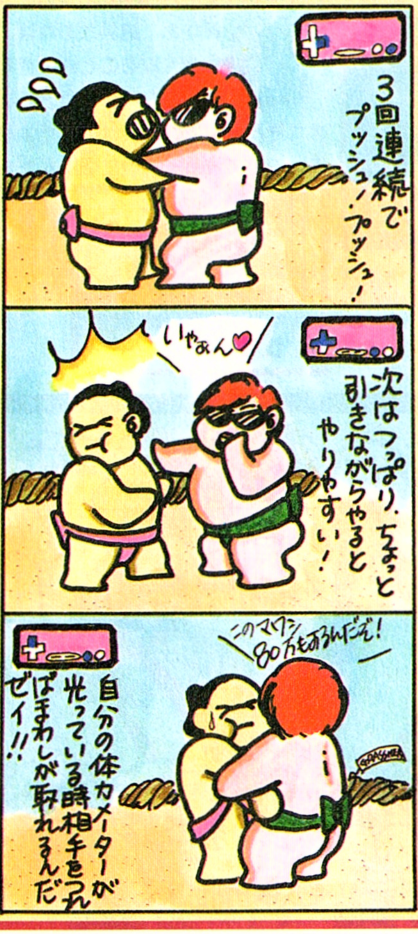
A たしかによー。この3つの技はなかなか決まらねーんだよな！「もろ出し」と「スープレックス」なんかは、余裕で勝てる相手だと決めやすいけど、真剣勝負のときは、狙わない方がいいし、狙ってできるもんじゃあない！　ところがどすこいだっ！この3つの技は、「ブレーンバスター」と同じく、1発逆転の可能性を秘めている大技だ！だから、研究するのも悪くはない。イラスト入りでくわーしく教えちゃうぜい！

まず「もろ出し」と「スープレックス」これは、いろんな小技が連続で決まればできるぜ！

「あびせ倒し」は、相手との距離をかなりとらなきゃダメッ！あとはジャンプのタイミングさえつかめばOKだ！

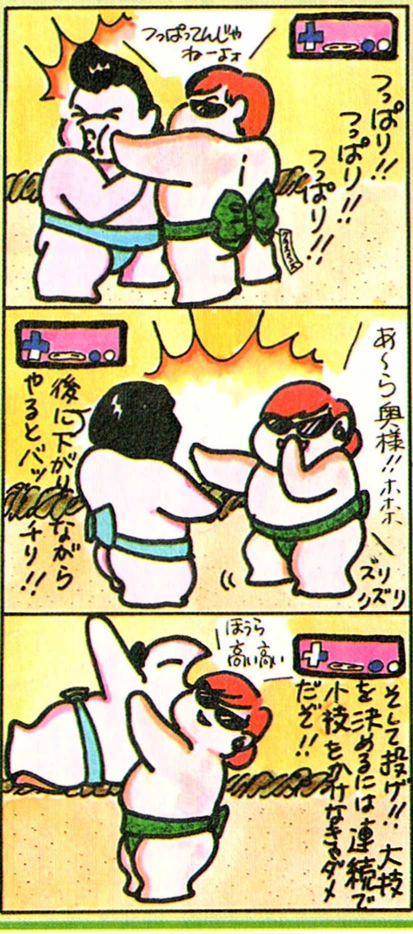
もろ出し

押し→押し→押し→つっぱり→つりの順に技をかければ決まるぜっ！



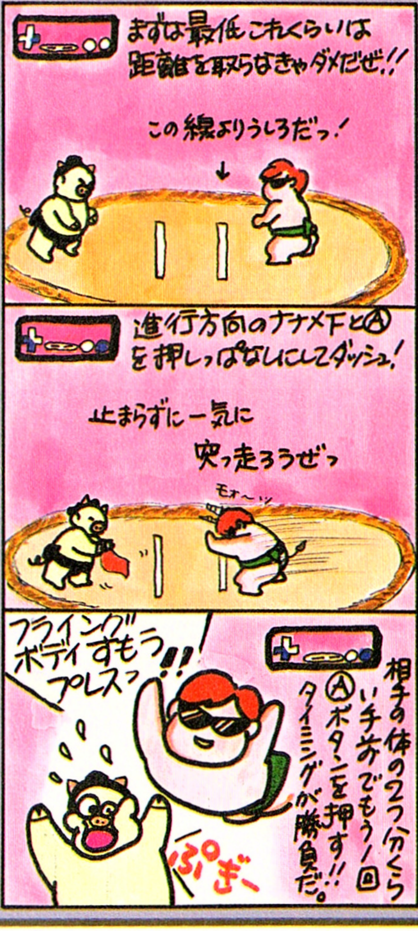
スープレックス

つっぱり→つっぱり→つっぱり→投げの順で技をかけるとこの大技が決まる！



あびせ倒し

相手から離れたところで、Ⓐを押しながらダッシュしていき、もう1回Ⓐを押せ



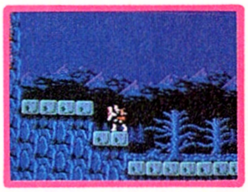
ドラゴンクエストIII　自分で色々と予想してみるべし!!

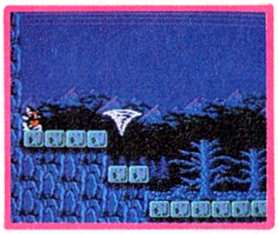
Q　ドラクエ大好少女のわたし!!　IIIのコトを考えるとウズウズしちゃう。ところでいろんなファミ雑誌を見るといろんな事が書いてあるけど本当はどーなの？貢ぎ物：自家製納豆　東京都・吉沢路子(15歳)

ふーむ。ところで君の読んだIII関係の記事には、文章の終りのトコに「〜かも」とか「〜と思う」などとゆー文句がついておったじゃろ？　ワシがある人物に聞いた話によるとゲームの中心となる部分は、まだできあがってない様子なんじゃ。つまり今、出回っているIIIの記事はみーんな書いた人の想像だけっつーワケじゃなっ!!

ドラキュラII　デボラのガケで風を待つのよ！

Q　ドラキュラの爪と指輪が手に入らないんですけど、2つのアイテムがある館にはどうやって行けばいいんでしょう。ファニーさん教えて下さいなっ！　貢ぎ物：葉っぱ　東京都・鈴木武明(15歳)





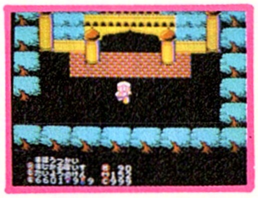
○オンドルの町から左にずーっと行くとデボラの崖につきあたるの！
○ここで赤い水晶に矢印を合わせて約5秒間しゃがめば爪の館までいけるわよ！

まずは文献を探すことが先みたい♡　ほとんどの謎は、文献を見れば解けるコトになってるのよね。ドラキュラの目玉を使えば、文献のありかはもーばっちりわかっちゃうでしょ。デイムの館をよーく探せば、ヒントになる文献が見つかるからね！　がんばって♡

シェラザード　人にたよらず、自分で探そう！

Q　お願いがあるんです。どーしても花の都セレスターンの謎がとけないんです。謎というのは、現在から過去へ行く道がわからないってことなんです。　貢ぎ物はワ・タ・シ♡　香川県・甲斐恵(17歳)

○この場所で、マジカルボイスを使ってみよう。扉が現れるぞ！

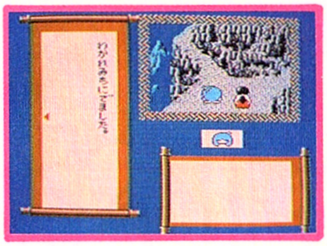


○さあ過去に来た。これでゲームを進められるね。ガンバッテ！

えっえーっ!!　そっそんなめっそーもない。もっと自分を大切にしてください。あなたはまだ若いのですから。と言うことで、現在から過去への行き方です。今までは仲間が時空の扉を教えてくれましたが、今度は自分で探さなければなりません。写真の場所をおぼえてくだされば簡単でございます。

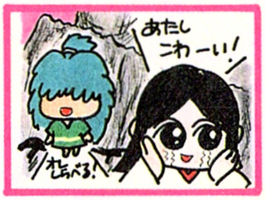
新・鬼ヶ島　あきらめないで再チェック!!

Q　新・鬼ヶ島でぇ、どぉしてもどーたくが取れないのォ〜!!　ココ迄はすんなりクリアできたのに、もぉプンプン!!　どうしたら先に進めるのか教えてちょ♡　貢ぎ物：国語辞典　東京都・鈴村一人



○温泉にイオウがあるのはトーゼン!!　トーゼンじゃゲームになんないもんねオニのきらいなイオウをもってれば、ドータクを取るのはカンタンなんだワ！

何かぁ、道具があれば、うまく取ることができるんじゃない♡　見張りのオニさんをゴマかせれば楽勝だよね!!　あいつってさぁイオウに弱いんだな。



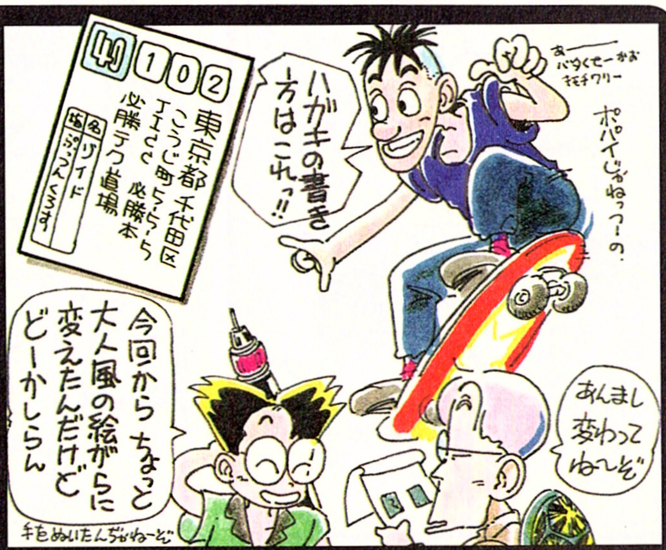
○おやや？うしろのガケは何でしょね。深い意味はない…かな？

門弟求む!!

最近めっきり、ハガキの数が減っちゃって、困っちゃいます。毎日ハガキを整理するたびにお前のせいだと、なぐるけるの暴力を受けおもわず気持よく、あっ、痛い思いをしています。読者のみなさん、私を助けると思ってなんでもいいですからハガキを送ってください。くろすはいつまでも郵便屋さんを待っています。

道場やぶりだ〜！

気合を入れろよなァーっ！　みんな少したるんでんじゃないのォ。一応ハガキは来てるんだけど、たいしたァことねェーんだよなァ。もっと、なんじゃいなァーっ!!　と言うようなやつをわかりやすい文章で送って欲しい訳よっ！　わかったのかァ!!

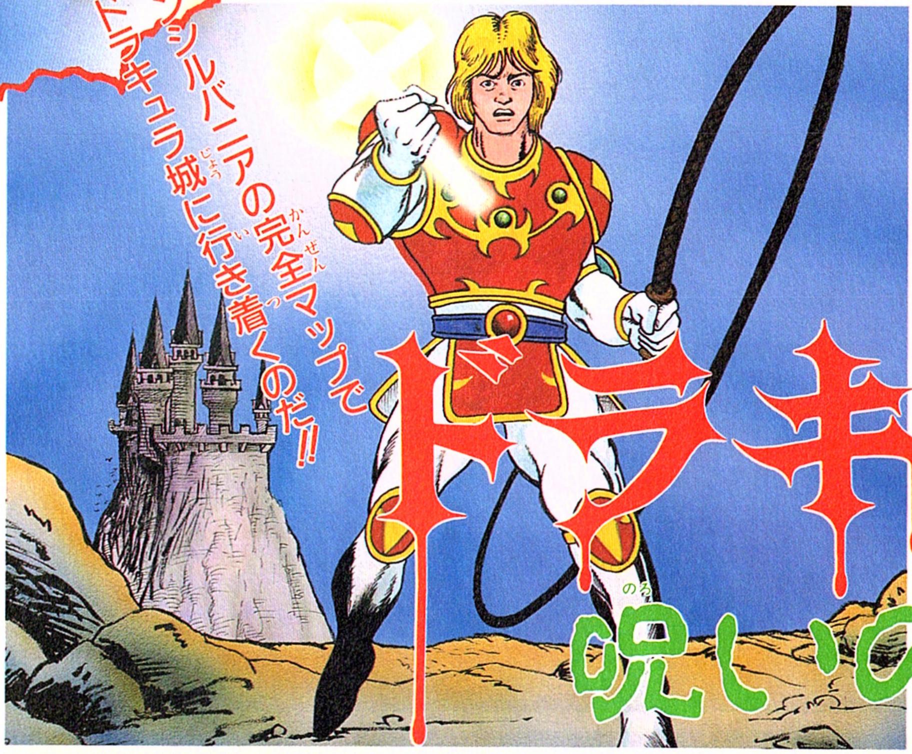


Ⓒ1987 Konami　Ⓒ1987カルチャーブレーン　Ⓒ1987 Nintendo

アクション VS シューティング
キミはどちらを選ぶか

FRIDAY SPECIAL

トランシルバニアの完全マップで
ドラキュラ城に行き着くのだ!!



発売中
￥350

フライデースペシャル58

ドラキュラII 呪いの封印

完全必勝本

敵キャラ・コンパクト・データで
各ステージを突破せよ!!

発売中
￥350

フライデースペシャル59

沙羅曼蛇 サラマンダ

完全必勝本

スポーツゲームもフライデースペシャル!!

フライデースペシャル53
ゴルフUSコース
完全必勝本
￥300
6つのポイントからキミのスイングを徹底チェック!!

フライデースペシャル54
燃えろ!!プロ野球
完全必勝本
￥330
カラー対応で一目でわかる、大リーグ養成ブックだ!!

フライデースペシャル55
ザ・プロフェッショナル
ファミリーシリーズ
￥380
ファミリーボクシング
ファミリージョッキー
プロ野球
ファミリースタジアム
なにがなんでも勝つ、それがプロフェッショナル。彼らが作った実戦に勝つためのバイブル!!

★本屋さんで見つからないときは、スグに注文しようネ！

JICC出版局

FRIDAY SPECIAL

やっぱりRPGでなきゃというキミの必勝本。

究極のRPGを攻略しよう!!

10/9(金) ソフトと同時発売

¥380

フライデースペシャル60

Ultima ウルティマ 恐怖のエクソダス

完全必勝本

感動のエンディングが体験できる!!

フライデースペシャル57

発売中 ¥380

デジタル・デビル物語(ストーリー) 女神転生(めがみてんせい)

完全必勝本

JICC出版局

バグボーイ✶クラブ

ついに発見したウラ画面!! 女神転生にて!!

BBCは内容がぐーんと新しくなりました。秋の実りの大技小技の何でもオイシクお届けします。
お笑いページも新コーナー登場でおーにぎわい。まずは楽しんで下さいませね!!

バグボーイ情報局

女神転生
バツ&テリー
メカ生体ゾイド
ドラキュラII
ドラゴンスレイヤーIV
チェスターフィールド
新・鬼ヶ島
大魔司教ガリウス
アルマナの奇蹟

ファミコン・ニュース・ネットワーク

1000円ゲームさんこんにちわ
紙コンアトランダム
いくらなんでもいないだろ!?
三国一の大バグ野郎
ファミコンスーパーヒットスタジオ

終ったはずがウラ画面 眠れぬ夜を再び…

SOFT 5

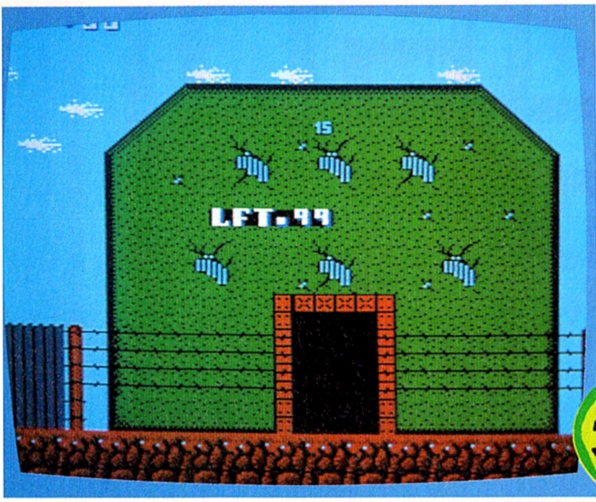
女神転生
山梨県・吉村雅彦

やったあ!! ウラ画面発見だ!! ウラ付きのゲームなんて、なんかすごい久しぶりだねえ…。やっぱりゲームはこうでなくっちゃね。まだクリアしてない人はせーぜーぐわんばっておくれ!!

○長い長い戦いの末、ついに大魔王ルシファーを倒して大感動!! 一諸に戦ってくれた仲魔のみなさん、どーもありがとう。心から感謝いたしましょう。

○それでは感動のエンディングでございます。ごゆっくりどーぞ!!
○メッセージの最後にENDの文字が出てから待つこと4分半、「しかし…」の文字が出る!! そこでスタートをポン!!

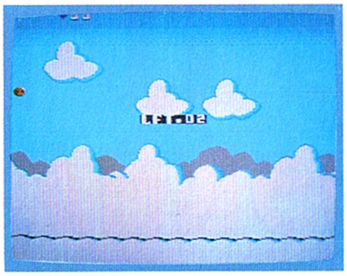
これではじめりゃらーくラク!



バツ&テリー

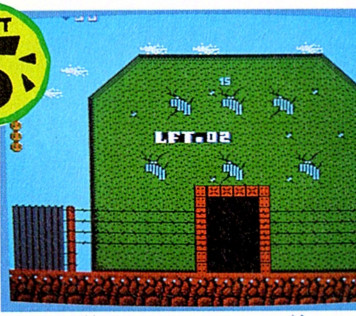
長崎県・小川修

やた! バツ&テリーの裏コマンドをどっと見つけたおー。どれでもいいから載せておー。みんな超お便利技だけど、2つのコマンドを同時に使う事はできませぬ。おー!!(言葉に深い意味はナイ) やり方は、タイトル画面が出てる間にコマンドを入れるだけ。ぼくとしては、ハート満タンコマンドと、99人スタートコマンドをおすすめしますおー♡

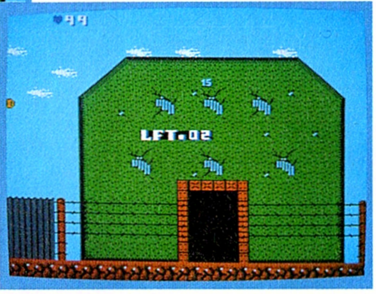


○面セレ技は、IIコンの✚キーを上下左右上下左右の順に押して、好きな面の数だけⒶボタン

SOFT 5



○ライフ満タンでスタートしたい時は、コントローラーIIの✚キーを左に4回、右に4回、これを2度繰り返して押す。



○ハートが99でSTART!! これもIIコン✚キーで上4回、右4回、左4回、下4回でスタート!!

○IIコンのA・A・B・A・B・B・A・B・B・B・B・B。そしてABを同時に4回押してスタート!! いきなり99人で始まってしまう!!

柱の上にも三年

茨城県・戦場のパルプンテ

スゴ技でソフトよ

ウルトラバグには ソフト10本!!

SOFT 10

5000EX

どわーっ!! とさけんでから絶句してしまうような、ぶっ飛びがんがんのバリバリ技にはソフト10本!! ディスクシステム+5本でもOK!!

スーパーバグには ソフト5本!!

SOFT 5

1000EX

ええっ!? とびっくりの、お口あんぐりビシバシ技にはソフト5本進呈だいっ!! ディスクシステムでもいいんだぜいっ!!

ハイパーバグには ソフト3本!!

SOFT 3

500EX

スカッとさわやかグレート技には3本、又はアスキースティックもOKさ!

すぐれた技には ソフト1本!!

SOFT 1

200EX

使える小技にも1本あげる。カセット、ディスクお好きな方をどーぞ!

ふつうの技でも 金・銀バッチ

100EX

なさけなくても技は技。載ることができればバッチがもらえるとゆー話。

必負ハガキは ぼっしゅうの刑

100EX

なあ〜んてコトはない! ご安心を。バッチを2種セットであげちゃう!!

バグ鑑賞コマンド

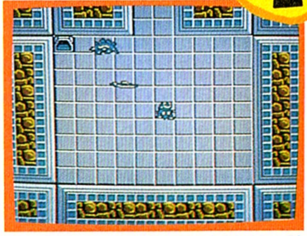
SOFT 1

メカ生体ゾイド

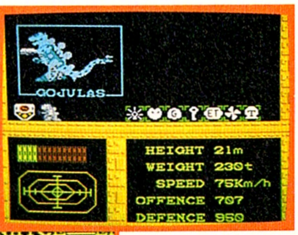
埼玉県・本木一徳

本当、たんなるバグ面を見るコマンドなんですが、くだらないと思わずやってみて下さい! で、問題のコマンドは次の通りです。

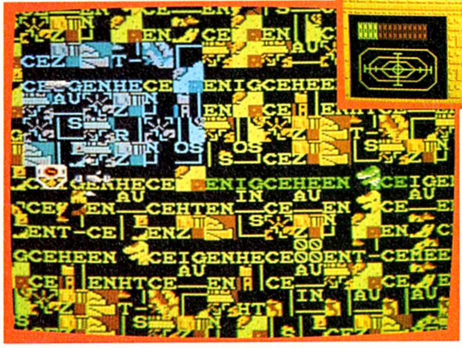
“ぞふうけね しとすねべ のへつぷち つとえちそ ぷちぼむのへのぱみぷ でねこちち ぬましぐつ もべ”



○あんごうを入力すると共和国の工場に出ます。ゲームを楽しんでもいいですが、でーたを選んでください。



○中将のコジュラスが出ましたね。そしたら✚の左右で仲間を呼び出します。



○と、その瞬間、画面の上から下へバグって行くのです。上下へ流れるバグはいつまでも続き、刻々と画面の色を変えます。どうですか。感動でしょ。

BBCプッ…笑っちゃうぜ…

兵庫県・西田組

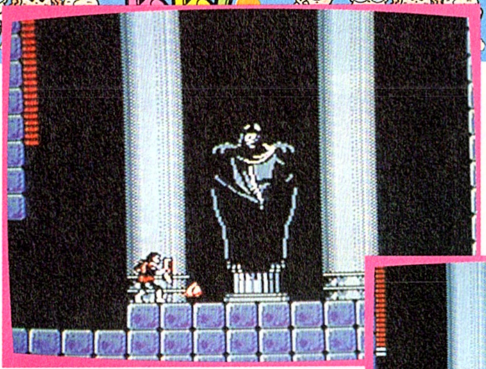
いっぷくしながらドラキュラ退治!

SOFT 3

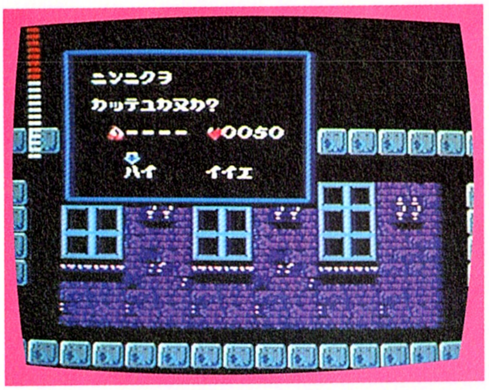
ドラキュラII

埼玉県・前田高裕

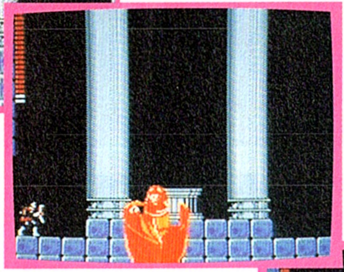
ドラキュラを倒すには、金のナイフがいちばん!それじゃなきゃ、炎のムチと聖なる炎を使ってビシバシやればカーンタン! クリアした人にはわかると思うんだけど、意外とあっけなく倒せちゃうんだよね。でも金のナイフや炎のムチを持ってない人はどうするか? ぼくが発見した技を教えちゃいましょう。あまり武器として使うことのないニンニクで倒せちゃうのだ!

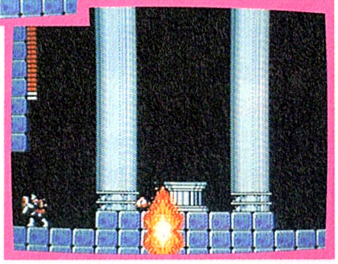


○ドラキュラの5つの遺骸を焼きはらったあと、すかさずこの位置にニンニクを置こう!



○ニンニクは50♥を出せばお店で買えるから、誰でも手に入るね!





○ドラキュラの亡霊が現われたら画面の左端に移動しよう! そこでじっとしていれば、ドラキュラはニンニクにひっかかり、ダメージを受け続ける

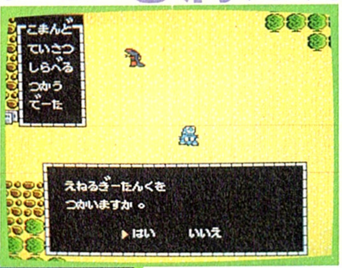
○5つの遺骸とロザリオ、あとニンニクさえあれば、ムチが弱くても楽勝なのだっ!

エネルギータンクがいつも満たん

メカ生体ゾイド

高知県・上野隆道

なーんてボクって節約上手!! 戦闘の時、一回使うとなくなっちゃうエネルギータンクを何度でも使えてしまうとゆー技をみっけたよっ!!

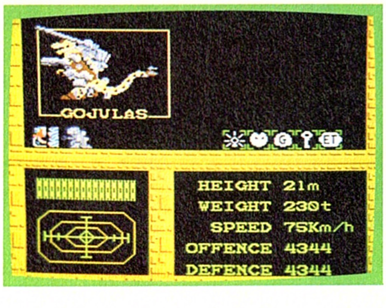


○エネルギーがあんまり残っていない時、フツーなら戦闘画面になってからエネルギータンクを使うけど、ここではひとまず逃げてさまいましょう。 し

○そして、敵がいない時にエネルギータンクを使う。エネルギーは満タンになるけど…。

SOFT 1

○ナント、エネルギータンクはなくならないっ!! 戦闘画面で使うと一回でなくなってしまうけど、敵がいない所で使えば何回使ってもなくならないのである。エネルギーの補給は、敵のいない所でしましょうね!!



便利なアルカノイドコントローラー

SOFT 1

ドラゴンスレイヤーⅣ

神奈川県・石原雅之

ドラスレⅣのミュージックセレクトはむちゃくちゃ手間がかかる。でも、この技を使えば、いとも簡単にできてしまうのだ。ただ、アルカノイド専用コントローラーを持ってなきゃダメ!

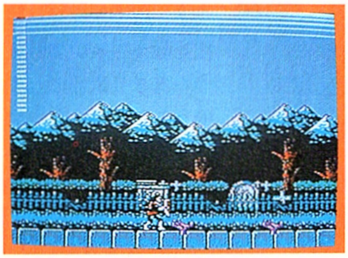
○アルカノイドの専用コントローラーを差し込むで、タイトル画面になったら、ボタンを押せばイイんだ。今までみたいにコントローラーを両方使って、コマンドを折ち込む必要がなくなったんだ。

○ボタンを押したら、アルカノイドのコントローラーは抜いてしまおう。そしたら、ひいおじいさんの絵に、指を合わせてAを押そう。ミュージックセレクトがとっても楽になるね。

ドラキュラII 呪いの封印

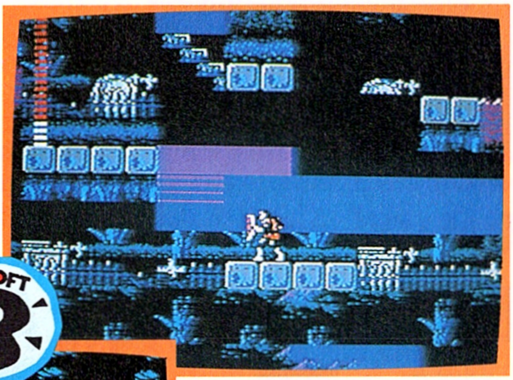
今回からゴーインに始まった"旬のソフト技ならなんでもあり大会!!"第一回目ははドラキュラIIでございます。大きな技から小さな技までズズイと紹介いたします。

生れ変ったらそこはバグ面だけどうれしい特典有り!!



まずは、わざと敵に体あたりしたりして、あと一撃で死ぬようにする。

そして、オルジバの街のいちばん左すみまで行き、画面ギリギリの所からオルジバの森に向ってジャンプする。

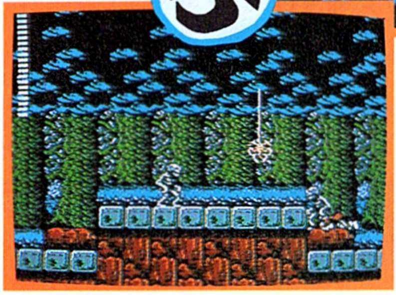


次のプレイヤーになると、イキナリわけのわからないバグ面になっている!! 下に落ちると、そのままはまってしまう時があるので注意しながら、右へ右へと進んで行こう!!

SOFT 3

どこに行ってもバグ、スクロールしてもバグ、そして見えない水に落っこちたりしてしまい、さらにバグ面をつづけられるコンティニューもできちまうとゆーいわゆる完全無欠のバグを発見したんだぜっ!! しかもこのバグ面を通ってゆけばカミーラ墓地の段差ものぼれるっつーおまけつきだ!! 和歌山県・井坂寛英

ロードしおわって、オルジバの森につくと、とたんにガイコツにあたって死んでしまう。でも安心バグ面はこれからなんだなっ!!

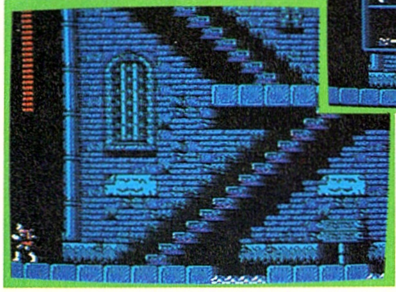


うまく行くと、カミーラの墓地の段差をこえて向う側に行けてしまうんだ。フツーじゃ絶対行けないよねっ!!

SOFT 1

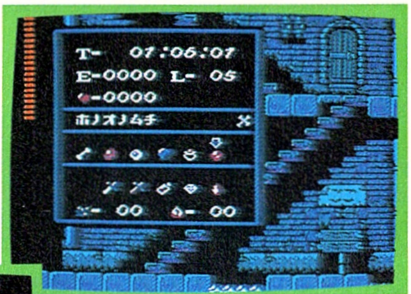
時間を操るロード技!!

とりあえず場所はどこでもOK!! ロードする直前のトコロで、時間が05：59になるのを待とう。



05：59～06：00になる瞬間をねらってロードさせる。05：59になった時から、右に行ったらロード中は左を押しっぱなし、左に行ったら右を押しっぱなしだ。

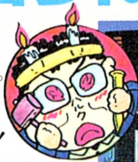
気がつくとすーぐやって来てしまう戦慄の夜っ!! ああこの夜をパスできたら、とゆーあなたの声に応えます。 福岡県・霧島



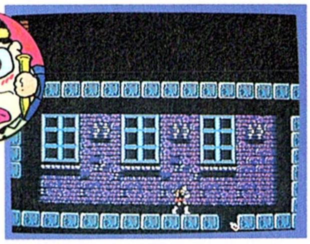
「戦慄の夜がやってきた」のメッセージをパスできれば、大成功!! 昼と夜がそっくり入れかわってしまうんだ。

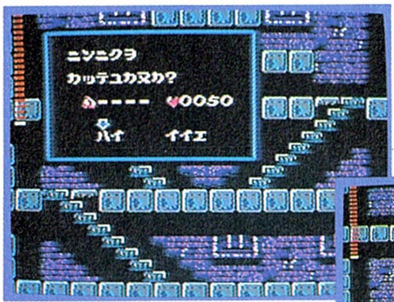
このロード技を、夜から昼に変わる時に使えば、ずっと夜のままでプレイすることもできる。EXをかせぎたい人にはオススメだねっ!!

ぎえっ！出られないっ!!

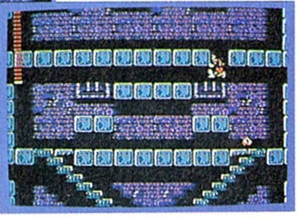


あーん!! せっかくウマいこと進んでたのにい。私、必負技を見っけてしまったのォ、悲しいわー!! マヌケなことに、オルジバのにんにくやさんで閉じこめられちゃうんだ…。 兵庫県・早瀬真弓





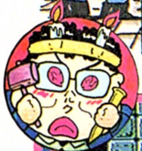
⭘オルジバの街にあるにんにくの売っている店。ここに来たら写真のようにゆかを1つだけこわそう。
⭘そして、にんにくを買ったら家の中に置いちゃえ。

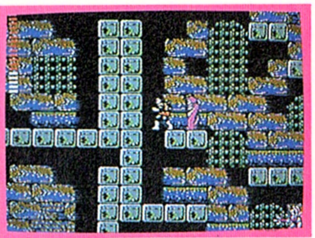


⭘すると、もう聖水を使うことができなくなってしまうので、外に出ることはできない！ あとはリセットだけ…。

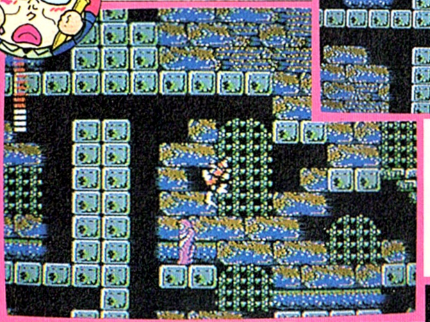
謎の階段。ハマリ技…。

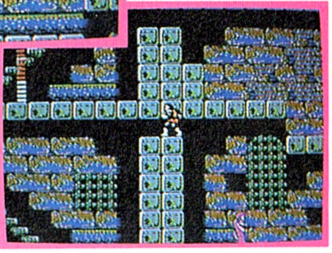
この技を見っけた時、始めは、「やったあこんなトコに透明階段があったあ!!」って感じで盛りあがったんだけど、最終的には、悲しいハマリ技になってしまったのであった。 千葉県・高橋正治





⭘ディムの館のかしの木のクイを売ってくれる商人の所へ行き、商人のいるブロックの左端で✚の上を押す。

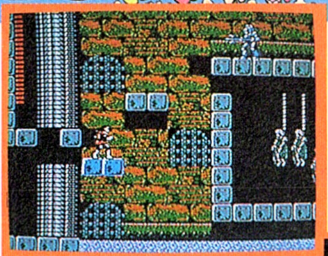


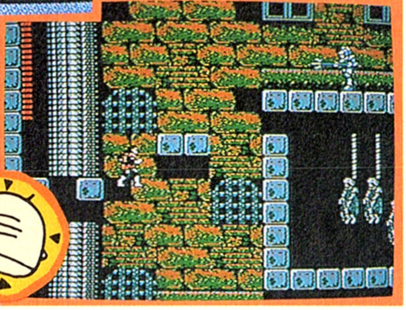


⭘すると、透明な階段が出現!! 上に登り始めるので、すかさず✚の下を押して下に降りて行こう。
⭘そのまま進んでゆくと、カベの中にはまりこんでしまい身動きがとれなくなってしまう。ジャンプすると天井にはまってしまうんだ。

不思議気分透明リフト

神奈川県・本郷啓人



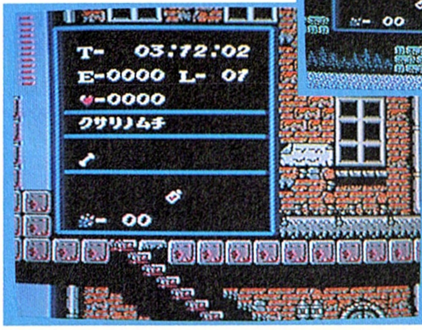


⭘バークレイの館で、水晶を使って動くリフトを出して乗る。
⭘リフトに乗ってから、ポーズをかけて、アイテムを水晶以外のモノ（ドラキュラの目とか…）にかえる。するとリフトが透明になるんだ。

時間節約するっこ技

福島県・田口直彦

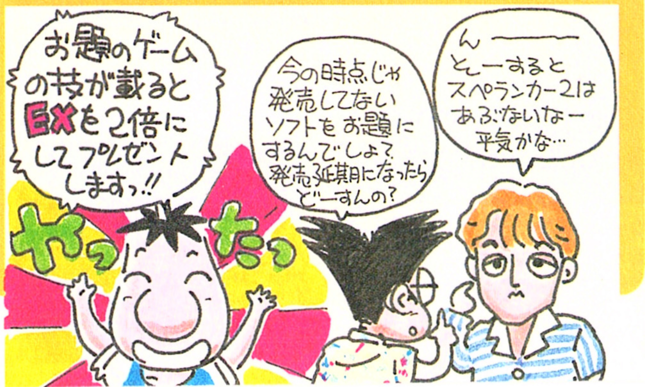
⭘ゲームをやめたくなった時には0：00になる前にやめちゃった方が、なんてったってお得だよっ!! どうしてかって言うと…。



⭘コンティニューすると、前にゲームをしていた日と同じ日の12：00にもどってるんだ。このゲームは時間制のマルチエンディングだから、少しでも時間を節約したいモンねっ!!

次号のお題っ!!

とゆーワケであって次号のお題は“ウルティマ”である！“ウルティマ”の技ならば大技はもちろん、セコイ技でもどしどしのせてしまうつもりであるから、気合を入れてゲームすべし！ 発表は、Vol.22で行う。



P85のハシラは私の指定席なのだ

宮城県・C・サンダース

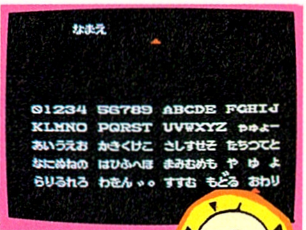
みんな、俺にかまわずのるんだ！

奈良県・中沢了郎

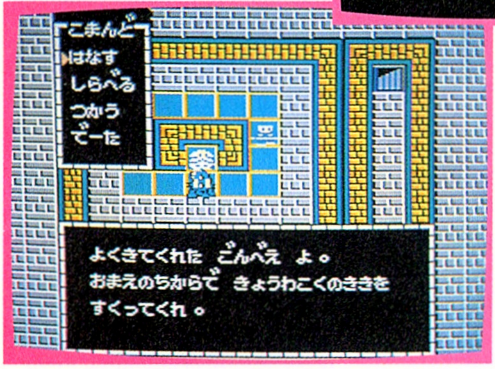
名なしのごんべい登場

メカ生体ゾイド

鳥取県・柴崎二郎



◎ゲームをスタートさせ名前入力モードにする。で、そのまま"おわり"に合わせてⒶボタンを押してみようっ!!

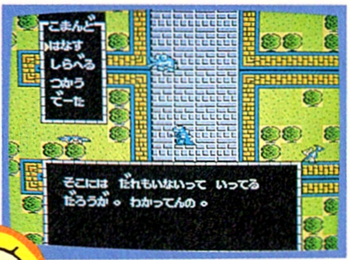


◎結果はこのとうり。自分の名前を"ごんべい"と勝手に決められてしまうんだ。ま、たいしたことないけど、ちょっとおもしろいでしょっ!!

怒るコマンド

メカ生体ゾイド

東京都・若林明



◎だれもいない所に、3回連続で話しかけてみよう。突然、カンニン袋の緒を切って怒りだすぞっ!

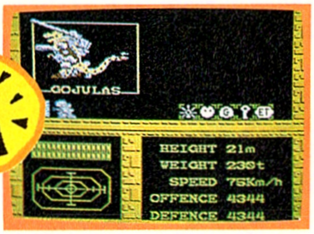
見えない敵からの脱出!

メカ生体ゾイド

静岡県・堀田智幸

◎歩いていると突然現われる敵は、一度つかまると逃げられなくなることがある。

◎サラマンダーを出すと、敵がそれについてくのでそのすきに逃げよう!



◎最初にケインが立っている位置から少しずつ右に動く。で、画面が少しでもスクロールしたら、サブ画面にする。

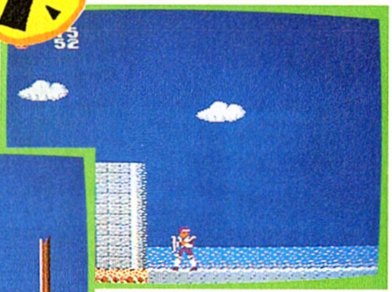
チェスターフィールド

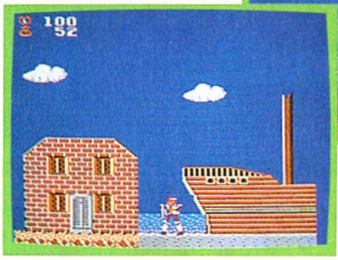
岡山県・赤木英次

チェスターフィールドをすでにクリアーしてしまった人に、どのステージからでも、バグ面に行ける方法を教えましょう。各ステージのスタート地点ならどこでもできるんです。バグ面の中には、普通のジャンプでは渡れない所もあるので、前号の不死身コマンドを使いましょう。

引き返したらバグ面

◎再び、元の画面に戻したら、左へ走っていこう。なぜか、スタート地点よりも左側に行けてしまう。これで成功だ。

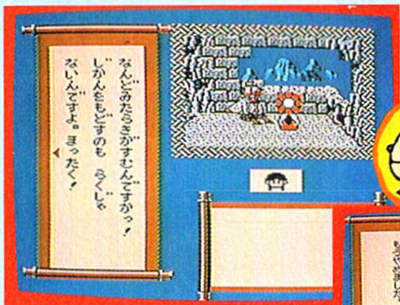




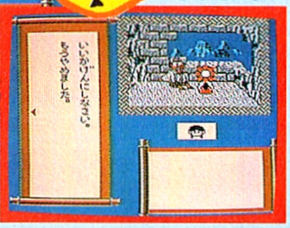
◎バグ面はステージによって、全然ちがう。建物の中に入れる所があったり、難破船がバラバラになってたりするんだ。

今号のおまぬけちゃん

えーこんなんあるの?



◎鬼の砦の見張り台のてんぐにとおめがねをあげると、灰の入った袋をえらばせてくれる。この時2回目も赤をえらぶと…。



◎ずーっと赤をえらんでると、6回目にはセーブした所まで戻されちゃう!!

鬼ヶ島

埼玉県・森田美子

はいっ! ナカナカ楽しいAVGですね。すっかり気に行って一気にラストまでヤラしていただきました。私あんまり気に入ったモンですから、もう一度じっくりやってみたんです。そしたら変なメッセージが出てきちゃいましたの。

募集

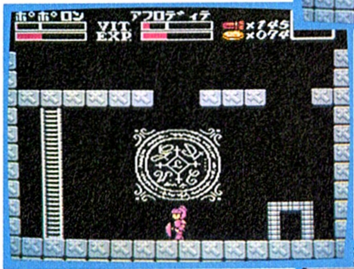
さぁ君もさがそう、おまぬけコマンド!! アホなやつからHなものまで、ゲームが下手な人でもシツコクやれば見つかるはず!! 絶対のるから送ってちょーだい。

大悪魔が出てこない！

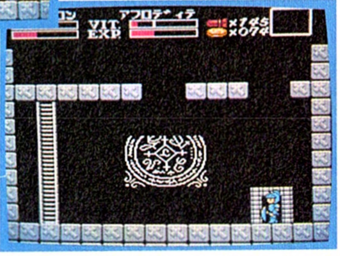
大魔司教ガリウス

岡山県・吉田浩二

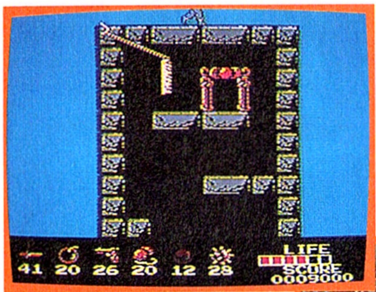
大悪魔が現われずゲームがストップしてしまう技をみっけました。かんぜんな必負ですが、一見の価値はあります。ぜひおたのしみください。



○まずは、大悪魔のいるほこらに行こう。そこで大悪魔を呼び出す呪文を入力する。で、忘れちゃこまることをひとつ言います。入力時は〝ポーズをかけた状態〟でおこなうようにねっ!!



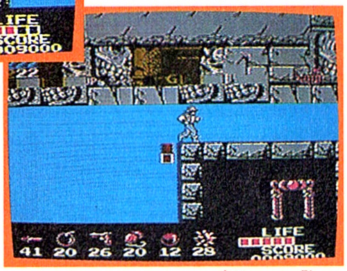
○呪文が入ると、画面が光り、後ろの壁が黒くなる。ついに大悪魔の登場かな？　ところが、本人はいくら待てども現われないのだ!!
○出てこないなら帰ろうってことで外へ出ようとするが、もうほこらから出られない。こうなるとリセットをおすしかないね。



○塔の天井にロープをかけよう。ジャンプをつかって連続的に投げれば、けっこう簡単に登れてしまうんだっ！
○こんどは、今登ったばかりのロープを降りる。するとその瞬間、マイキャラは死んでしまい、次のキャラにタッチ！

アルマナの奇跡

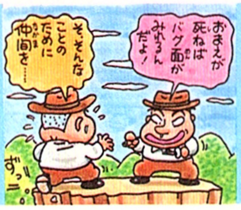
栃木県・大森徳治



ステージ3の終り、塔のてっぺんから、バグ面に突入だ！マイキャラを1人犠牲にしてしまううえに、ゲームは続行不可能という必負だよーん。

エリア最後のバグ面！

○生き返るとそこはすでにバグ面に。右へ行くと画面が止まりゲームは終り！左へ進めば続けられるぞっ！

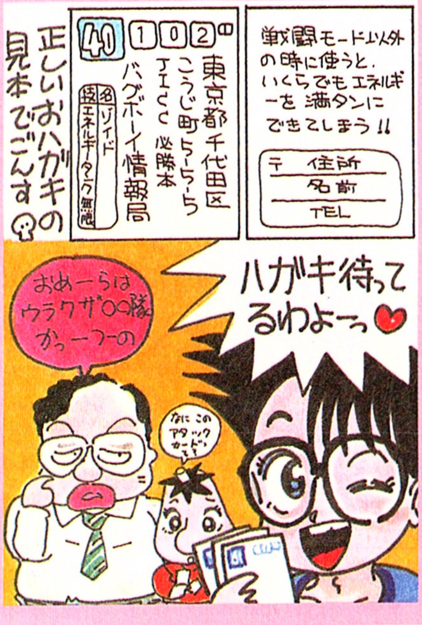


先こう後こうどっちがいい？　僕は投稿がいい

埼玉県・うっちゃーくん3号

一期一会!!

1本のソフトとの出会い、1つの技との出会い、大切にしていますか？　あなたがゲームをしていて、技と出会ったなら、ぜひ私たちに教えて下さいませんか？　使える大技から、どーしようもない必負まで何でもけっこうです。私達はあなたとの出会いを待ち望んでいるのです。
ハガキを出して下さい。新しい出会いへの第一歩です。



因果応報!!

世の中にむくわれない努力などありません。何かをすれば必ずそのむくいはあるのです。たとえば、あなたが一生懸命ゲームをやって、すばらしい技を見つけて私たちに送ってくれる。そうすると私たちは、技のお礼にEXをあなたにあげる。すばらしいことですね。さぁハガキを出して下さい。あなたの努力にEXを捧げたいのです。

チャッキリみその

1000円ゲームさんこんにちわ

1000円のゲームにも5分の魂。てなわけでディスカウント屋さんの投げ売りソフトから宝物を見つけだそうぢゃないか! つうコーナーなわけ。

安さバクハツ!!

必本がやって来たヤア・ヤア・ヤア!

ゲームは1日1時間。最近レトロに流されてるみそです。さて、この新コーナーはファミコンブームのおかげで増えた「大特価人気ゲーム」にスポットを当てるコーナーだ。といってもドロちゃんじゃねーぞ。500円1000円の大特価ソフトの中から面白いもんをオイラが独断で選んじまうのだ。毎回独断でやるのも一方的すぎるかなとも思うんで、読者のみんなの意見も取り入れていこーと思ってるぜ。

定価で買うとイマイチのゲームも1000円ならお得! てーのが多いし、ヘタな新作より確実に遊べる。狙い目は、メーカーが作りすぎて値段が下がってしまった「キャベツゲーム」(グラディウスなんかですね)と、メーカーが無名だからって理由だけで値下がりした「無印ゲーム」だ。地味ながらいいゲームってのは無印ゲームに多いからチェック! ただすがにとんでもないのも多いので、シロートさんにはキツイぜ。1000円でももったいないのが多いからね。

新宿のサクラヤやヨドバシをまわってみたら、カセットの掘り出し物は少ない。ディスクはけっこうあったぜ。オトッキーと迷宮寺院ダババが980円!! (サクラヤ)ディープダンジョンIIも980円。オトッキーなら投稿向けに買ってもいいし、ダババの980なら迷わず買い! 買って、いきなりディスクのかきかえしても、+500円だぜ。(ディスクハッカーの生ディスクより安いんだもんな。大笑い)あーゆー大きなディスカウントショップは意外と投げ売りしてないから、マメに小さい店をのぞくといいかも。カセットではトランスフォーマーが980円だったけど、迷わず通りすぎよう。ハイドライド1480円は少し考える。英語がゴチャゴチャしてでわかりにくかったもんな。うーん…。大人の人なら買い。小中学生は見送った方が無難かな。じゃ、また来週。

今週のおすすめ!!

61年4月に発売されたもの。スーパーマリオっぽいノリで、かなり面白かった。多少ムズかしすぎるってのが欠点と言えるかもしんない。きたえぬいたゲーマーたちでもエンディングを見た人は少なかったという。テクモのゲームはムズかしいけど面白いので、良品メーカーっつーことでチェックしときたい。このゲームは自力では見つからない隠れアイテムが多いので必勝本を買うといいぜ。

U1 マイティボンジャック TECMO

■テクモ ■標準小売価格4980円

時価 1980円ぐらいが相場かしら。2千円以下なら買い! 小学生から大人向け。

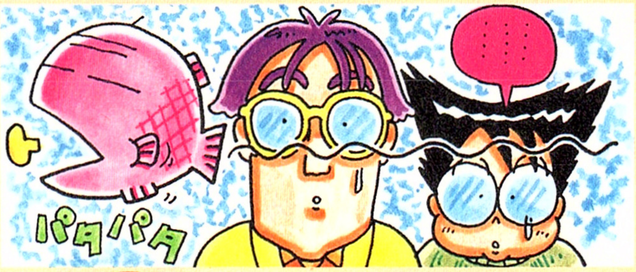
千葉県・松川由美

地方特派員やらハガキやら募集中!!

募集することが多いからよく聞いてね。①地方の価格を教えてくれる特派員求む。チラシや、近所の安売りショップのデータを送ってほしい。いいものにはNo.と経験値をあげます。②昔のゲームでおもしろかったゲームを5個書いて送ってほしい。(借りたものでもOK) ヒマな人は面白かった理由もかいてね(かんたんでいい) ③このゲームはこのくらいの値段がピッタリという、適正価格を決めちゃいたい。例えば、ベースボール、800円、ファミスタ5500円。という感じ。ゲームをやってみた感覚で自由に値段をつけちゃうのだ。変動相場制でやるぜ! 1000円ゲームさん①②③係まで!!

紙コン アトランダム

気分一新でのぞむ第1回。いろいろコーナーを作っちゃいました。新装開店、今回はレベルの高い秀作ぞろい。



必本かばあガール

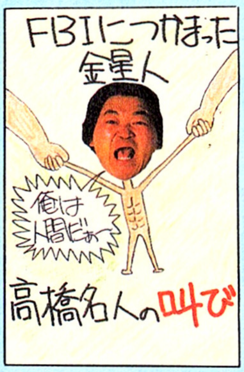
⇨北海道・カイコイカ

ホントです! さあ、みなさん、ドンドンとギャルのイラストを送りましょう。カワイクなきゃダメよ。

ワタシガイイジン、ヤットジョレンニナレマシタ

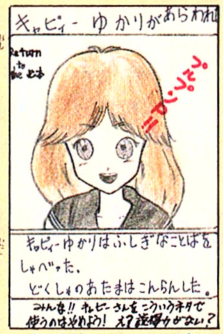
山形県・しょういち

今号の高橋くん



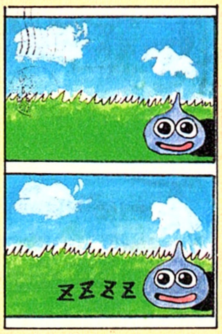
⇦兵庫県・聖徳太子

高橋名人は、今話題のゲーム"桃太郎伝説"にハマッてるとゆー話。RPGもできたんですね。



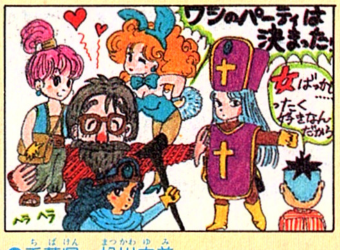
⇧埼玉県・あいうえ夫

思わずナットクしてしまう私でした。



⇧富山県・まるす

スライムって、とってもカワイイ奴だと思ふ。

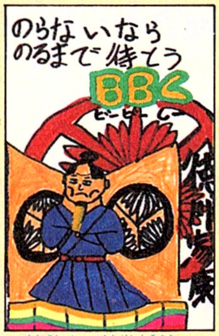


⇧千葉県・松川由美

そーか、そーか、こんな楽しみ方もあったんだな。こりゃイイ事を教えてもらった。オイラもこのパーティーにしよう。

⇨岡山県・月風魔の子

こりゃオカシイ。特にオジさんがナマってるとこがリアルでイイ。100EX。



⇧大阪府・高橋一正

いつまでも待っていてください。

⇧奈良県・橘ひでき

現実は小説よりも奇なり、とゆーではないか。

⇧広島県・つるには丸丸虫

全国の必本読者の素直な気持ちを代弁している一枚。13才にしてはウマすぎるイラストに、今後を期待したい。

今号の一発野郎

⇦長崎県・N・N・ホルグルウ

きっと本人も、名前とのギャップに苦しんでることと思ふ。

⇧大阪府・スレッヂ・ハマー

物事を深く考えるのはよしましょう。

投稿に年令制限はナイ

⇩奈良県・栗山直子

必本の読者層の広さを物語っている。敬意を表して100EXを進呈

ボツられた時そこからまた新たな挑戦が始まる

宮城県・やなけん

いくらなんでもいないだろ!!

ファミコンに無関係なネタでもオカシけりゃいいの!

★「ギャラクシアンなら高橋名人にも勝てるぜ…」と、しつこくオレに言う、**ニポポ人形** (100EX)

東京都・ハーゴンサマへの手みやげ

♨ニポポ人形が高橋名人をライバル視するなんて…時代は変わったのですね。

★ファミコンのチャンピオンになるために、**高橋名人**の命をねらうヤツ!! (80EX)

奈良県・中澤7郎

♨人生にはいろいろな事があります。これからもがんばって下さい。

★「オレ、復活の呪文入れるの早いぜ」とか言いながら、少しでも長くコントローラーをにぎろうとするやつ。(30EX)

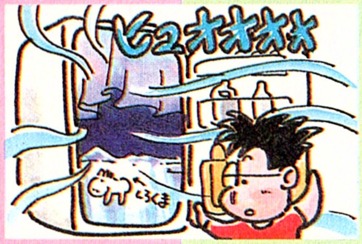
京都府・ロトの子孫

それは私なの♥

♡ぼ、ぼく、実、実はれいぞうこをあけたときに頭をぶつけて、のうしんとうをおこしたことがあるんですう…。おお! はずかしい…。

北海道・ケンチャンは元気だよ

♨新スタートの告白コーナー第一弾!! はずかしければ、はずかしいほどEXが高いのよ♡彼にはまず80EX進呈ね!!



★ウルティマのキャラの職業に**ゲーマー**があると思っているやつ。 (80EX)

東京都・ペンネーム君

♨いたとしたら、ものすごいヤクタタズでしょうね、きっと…。

なかなかハガキがのらないので、**地上屋**ならぬ、ハガキ屋がいると思っているやつ。 (80EX)

神奈川県・青木真心

★悲しい時や苦しい時には**まっぴの写真**を思い出すやつ。 (100EX)

三重県・ファイツ阪神

★必本のハガキを**運ぶひとの事を**考えたことのあるやつ。 (80EX)

福岡県・あぜみちくん

★いつまでたっても、**発売予定日未定**の欄から出られないソフト。(50EX)

神奈川県・ラリホー

★オホーツクに消ゆで、北海道ではじめてシュンと会ったとき"星飛雄馬"だと思ったやつ。 (30EX)

東京都・みゆき

★**火事の時**あわててファミコンとソフトをもって、にげるやつ。 (50EX)

東京都・■ゆきのこ

★近所のポチに、**「変身しろよっ!!」**と言うやつ。 (50EX)

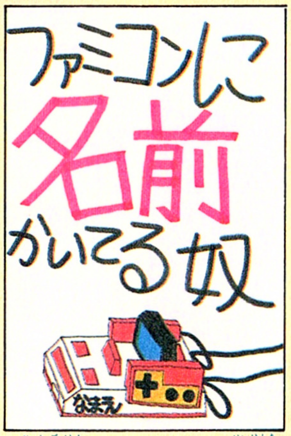
富山県・藤井治平

★めがねをかけていて、マントをきていて、ボツハガキを読み、猫と遊んでいる**犬っ〜!!** (100EX)

福岡県・ムイラス

♨イナイ、ずえったいイナイ! イナイってばぁ、イナイはずなんですけど…。

◎千葉県・瀬川大介 (100EX)



◎兵庫県・つんたけ (80EX)

◎和歌山県・ダンゴ (80EX)

三国一の大バグ野郎

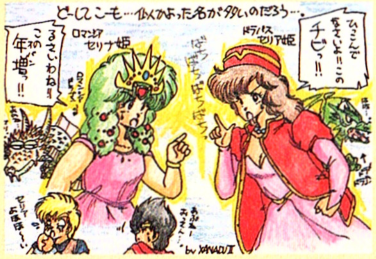
さんごくいちのおおばぐやろう

人気投票トップの三郎！これからも、ドシドシッ笑えるネタ送ってちょ！

ちょっと！　燃えプロの審判さん！ピッチャー交代の時ふてくされて言わないで下さいっ!!
高知県・プッツンアイス

♨おーだよなあ…、ふてくされちまうのはこっちだぜっ!!

夜中に、水戸黄門をやろうとしてスイッチを入れたら、「しずまれしずまれえ〜」てめーが一番うるせえっつーのっ!!
香川県・動脈硬化くにおくん



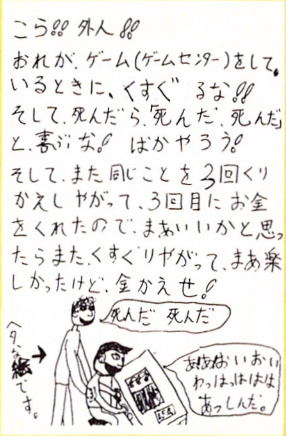
↑北海道・XANADUⅡ

おい！　イマジニアから出る愛の伝説!!　やめてくれよ〜このタイトル。てれるじゃねーか!!
大阪府・虎那魅兼人

タイトル画面が出る前の音から、エンデングまで、ハンパじゃなく暗かった「勇士の紋章」に拍手を送りたい。パチパチパチ…
岩手県・チャレンジャー

おい！　聖闘士星矢のミスティ!!どうしてオマエは「わたしの負けだ星矢！」と言いながら、攻撃してくるんだ？　油断して死んだじゃねえかあ！
北海道・成田忠誉

今月の三国大賞



↑福岡県・吉田正樹

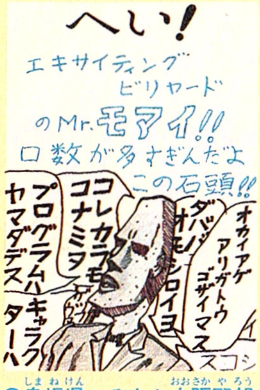
♨ゲームセンターでの何気ないふれあい…美しいですね。そんなあなたに150EXあげる

ドラキュラⅡに出てくる、アルドラの街の女性の方。「あなたが欲しい」だって!?　俺ってそんなに魅力があったのか!!
宮城県・カーネルサンダース

やい！　ファミリーマージャン!!男がプレイしているのに、リーチの声が女になってるじゃねーかよ！　あまえんじゃねえよ!!
三重県・必本の五円きょ

おれの友人のひとりはなぁ、ウィンクロンのこと台風の目だと思ってるんだぞ!!
愛知県・たかは

♨今週の100EXは、つるには丸丸虫くんに進呈しよう!!　あいかわらず常連が目立つこのコーナー。今回から三国大賞も加わったことだし㊗野郎もガンバレッ！



↑島根県・みたか大阪野郎

↑大阪府・左きき

↑奈良県・中澤7郎

↑熊本県・コナミ教信仰者

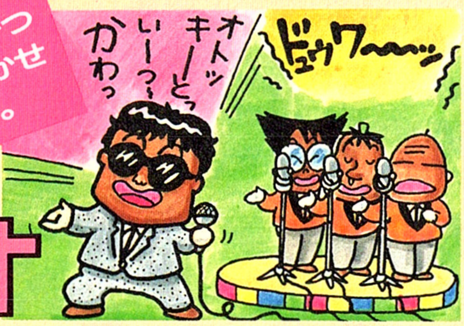
↑広島県・つるには丸丸虫

常連とは99%の努力と1%のギャグである
神奈川県・げりちゃん

FC誌界のジャイアンツ。次号は10月16日発売

ファミコンスーパーヒットスタジオ

オトッキーのコーナーに採点表がついたぜ！EXかせぎの目安だよ。

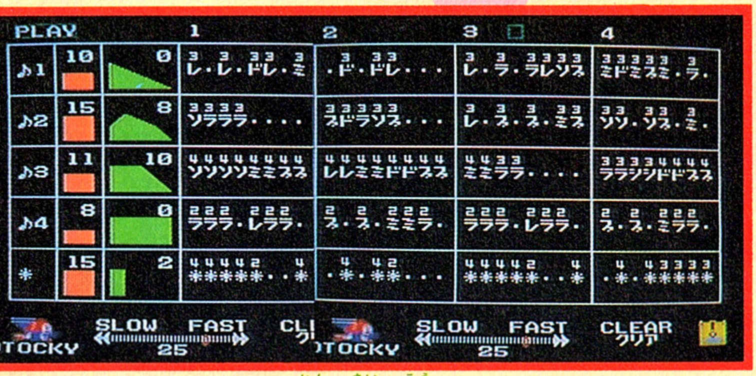


♪オトッキーで作曲だ！

★ザッパー

採譜／兵庫県　山脇利夫

今月のサンプル



採点表	
メロディー	6
リズム感	8
音色	6
ポップ度	5
まとまり度	5

リズム感最高！

メロディーのリズムのとり方が非常に小気味よい。まわりの音にかくれて分りにくいけど、リズムのトラックが実にうまく打ち込まれているので、一度リズムトラックのみを再生してみよう。難を言えばベースがちょっと古くさいかんじ。150EX

★必本の雪国

作詞／東京都　ピーマン野郎

好きよ必本　買っていいか
あらら何さつでもいいわよ
もっと発行しろ買いたい読みたい

“発行しろ”っーフレーズが今一つ歌詞っぽくない。選曲は良し。100EX

★水戸黄門

作詞／東京都　未経験値者

水戸黄門
ゲームにゃ　楽ありゃ苦もあるさ
やられりゃ　黄門様にしかられる
せいぶんそうへと　追いかえされ
泣くのがいやなら　日記書え

もちろん水戸黄門のメロディーで。
できればゲームの「水戸黄門」の
スタート前に流れる曲を伴奏にして
歌うと気分がでるよ!!

P.N. 未経験値者

歌えおろう！のいんろうが最高！とってもいいオチになってる。こういう新しめソフトは載るよ！130EX

オトッキー採点表とEX

採点表内の得点を、合計した点数が30〜34なら150EX、35〜39で180EX、40〜44だと200EX、で、45以上の高得点者には特別大サービスしちゃう！歌詞共なら歌詞代も払っちゃうよ!!

恐怖の人気投票！最終結果発表!!

いよいよ、集計が終了いたしました。で、結果は右記の通り。とりあえず生き残りは上位4コーナーとなりました。ボツったコーナーでも、ひょっとしたらゾンビの如くよみがえることがあるかも。新企画も待ってます。

おもしろかったもの

順位	コーナー名	得票率
1	三国一の大バグ野郎	22%
2	いくらなんでも	21%
3	紙コンアトランダム	20%
4	FCスーパーヒット	12%
5	ええじゃないか	11%
6	FCバラエティ企画	7%
7	めざせゲーデザ	5%
8	どんな問題腕自慢	2%

タイトル求む

オトッキーのコーナー、作詞のコーナーにオシャレな名前を付けて欲しい！ハガキはFSHSまで。

個人的な希望です(直)(み)(文)

アドベンチャーノベルス

ADVENTURE NOVELS

ゲーム+小説の面白さ

JICC出版局

既刊好評発売中!!

映画シリーズ

●スクリーンの興奮がよみがえる!

- エイリアン2 ……… ◆780円
- ゴーストハンターズ ……… ◆780円

INFOCOMミステリーシリーズ

●ニュータイプの謎ときミステリー

- ウィットネス ……… ◆680円
- サスペクト ……… ◆680円
- デッドライン ……… ◆680円

INFOCOMゾークシリーズ

●地下帝国ゾークを旅する少年グレイ!

- ゾークI ……… ◆500円
- ゾークII ……… ◆500円
- ゾークIII ……… ◆680円

INFOCOM魔法シリーズ

●不思議な魔法を駆使する呪文がカギだ!

- エンチャンター ……… ◆500円
- ソーサラー ……… ◆680円
- スペルブレイカー ……… ◆680円

国内人気ソフトシリーズ

●パソコンゲーマー必読!

- アステカ ……… ◆680円
- ザ・スクリーマー ……… ◆680円
- 帝王の涙 ……… ◆680円
- 夢幻の心臓II ……… ◆680円
- ウィル ……… ◆680円
- カーマイン ……… ◆680円

オリジナルシリーズ

●新しいエンターテイメント

- 妖法記 辻真先著 ……… ◆500円
- 13人目の名探偵 山口雅也著 … ◆500円
- イーグルジャンクション 横倉廣著 … ◆680円
- ゲームバスター魔界大突破 L・フィッシュ著 … ◆680円

恐怖のSFコミック アドベンチャーノベルスに登場!!

北村成一著
原作・永井豪
新書判◆680円

手天童子 1

鬼の世界に生を受け、人間に育てられた謎の少年、手天童子郎。眼前に立ちはだかる恐るべき敵と戦ってゆく彼の運命は…!?

面白いソフトはゲームブックも面白い!!

Romancia ロマンシア

連れ去られたセリナ姫を救い出せ!! フレディ王子が繰り広げる、戦いと魔法と謎ときの、ファンタジック・アドベンチャーだ!!

新書判 ◆680円

ファミコンやる前に、そして、やった後にも楽しんじゃおう!!

Ultima ウルティマ

ファミコンにもいよいよ登場する、RPGの本家本元ウルティマのパソコン版を基にしたゲームブック。ウルティマの世界が広がる!!

ウルティマI　ウルティマII　ウルティマIII　ウルティマIV

新書判 ◆各680円

宝島 PG BOOKS

PGブックスはパソコンゲーマーのバイブルです。

ゲームブック ザナドゥ シナリオII

日本ファルコム㈱宮本恒之／B5判／定価880円

ロールプレイング ゲーム必勝本II

豊富な画面写真と詳しいマップで解説したパソコンゲームガイド決定版。

収録ソフト
- ザナドゥ シナリオII
- 覇邪の封印
- レリクス
- メルヘンベールII ほか

本郷アキラ
A5判／定価1600円

ロマンシアハンドブック

ロマンシア大好き人間に贈る初の愛蔵本。ロマンシアの秘密がわかる！
- ♥完璧版エリアマップ
- ♥誰もがはまる必敗法
- ♥裏バージョン
- ♥紳士録・モンスター アイテム集 ほか

日本ファルコム㈱宮本恒之
A5判／定価980円

ゲームブックザナドゥ

ザナドゥがゲームブックになった！アイテムカード＆モンスターで楽しめる初めての3Dゲームブックだ!!

日本ファルコム㈱宮本恒之
B5判／定価880円

ザナドゥファイル

モンスター、アイテムをイラスト・写真で完全解説。必勝法ほか情報満載。ボードゲーム版ザナドゥつき！

日本ファルコム㈱宮本恒之
B5判／定価1500円

シミュレーション ゲーム入門①スタート編

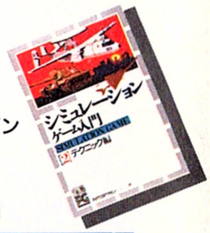
シミュレーションゲームの面白さが初歩からわかる、やさしい入門書。

収録ソフト
- 三国志
- 信長の野望
- 現代大戦略
- A列車で行こう
- WARS1 ほか

マイクロデザイン
A5判／定価1600円

シミュレーション ゲーム入門②テクニック編

もう一歩突っ込んだ高等テクニックを徹底解説。最新ソフト多数収録。



収録ソフト
- 大戦略II
- 地球防衛軍
- 戦国大名
- 夕なぎのホライゾン
- 三国志 ほか

マイクロデザイン
A5判／定価1700円

MSX MSX2 メガROM ゲーム必勝本2

パラダイム／A5判／定価980円

収録ソフト
- ドラゴンスレイヤーIV
- 大戦略
- ディーヴァ
- 覇邪の封印
- ガリウスの迷宮・魔城伝説II
- ルパン三世 ほか

最新ソフトを完全収録！ソフトがもらえる読者プレゼント登場!!

MSX MSX2 メガROMゲーム必勝本①

人気急上昇！MSXゲームの必勝本。MSXファン必読の一冊!!

収録ソフト
- ロマンシア
- 悪魔城ドラキュラ
- レリクス
- キングコング2

パラダイム
A5判／980円

JICC出版局

ロールプレイング ゲーム必勝本III

収録ソフト
- ウルティマIV
- イース
- サイキックウォー
- ディーヴァ ほか

本郷アキラ
A5判 定価1600円

United States of America

ゴルフUSコース

女性ゴルファーだよ、人生は!?

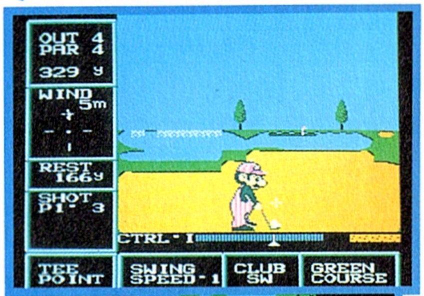
ディスクトーナメントの結果発表
大阪府の浅田さんがトータル—65で優勝

ベスト100全氏名掲載

6月14日から8月31日まで開催されていた「ファミリーコンピュータゴルフトーナメントUSコース」が無事閉幕。結果は右下の表の通りとなりました。

応募総数は、ジャパンコースのときの約8%増の145664名。予想通りのハイレベルでの戦かいでありました。ですが、さすがの難コースだけあってジャパンコースのときよりは各選手とも苦戦をした様子で、優勝スコアは22ストローク増、100位でも10ストローク増の数字となっています。とにかく、選手のみなさん、おつかれさまでした。

そ・れ・と、2ヶ月半（どころか今も）も飽きさせず、楽しませてくれる「USコース」よ。君も立派だ。グレートだ.!!



編集部では今でも毎日プレイしてるよ

「世界のアヤコ」に負けるな。とばかりに今回は女性プレイヤーが、ベスト100のなかに6人もランクインした。なかでも南友美さんの238(—50)には光るものがあり。きれいな指してるんだろうな。

次も参加参加参加参加

そして、今度こそ！ と手ぐすねひいて待ってる腕自慢よ。君たちには「F1レース」がある。10月30日から、いよいよ始まるぞ。(くわしくは107ページを見てね)

ジャパンコース、USコース並みの完成度でつくられた「F1レース」なんて想像しただけで血が騒ぐぜ。クラブを持つ手をハンドルに変えて、ブルルンルン。

優勝の浅田さんの秘密兵器とは

さて、さっそく浅田さんのお話をうかがって、みると、意外な秘密兵器が判明…

なんと浅田さんはソフト購入後、全ショットのデータ（風、ショットの強さ・方向など）をパソコンに入力し、どんな状況でもベストショットが打てる「自家製パソコンキャディーさん」をつくったのだという。(ソフトの改造ではありません、念のため) まぁ、チャンプになるには並みはずれた努力なんですね。

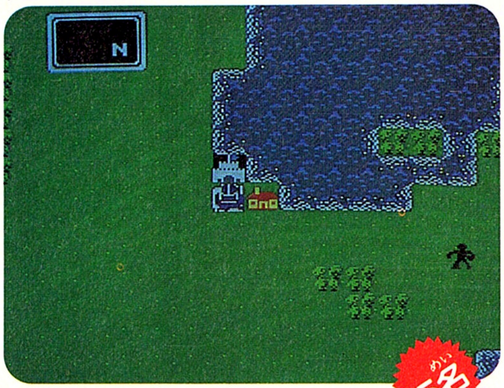
順位	得点	氏名	年齢	住所	順位	得点	氏名	年齢	住所	順位	得点	氏名	年齢	住所	順位	得点	氏名	年齢	住所
1	223	浅田明宏	20	大阪府	26	239	藤田真弓	28	神奈川県	51	243	谷川孝一	21	東京都	76	245	尾崎智彦	21	愛知県
2	223	新浪幸雄	16	愛知県	27	239	松尾一郎	17	大阪府	52	243	舟本勝幸	30	石川県	77	245	中橋洋樹	16	神奈川県
3	225	久世和也	25	埼玉県	28	239	間宮孝紀	11	愛知県	53	243	古川豊栄	17	大阪府	78	245	小野　賢	14	京都府
4	226	松本和己	16	愛知県	29	239	福光昭一	24	長崎県	54	243	石田貢一	15	埼玉県	79	245	内藤一之	23	岡山県
5	229	黒野　勝	16	愛知県	30	239	竹田義明	18	埼玉県	55	243	繁田幸伸	20	静岡県	80	245	中山峰子	26	岐阜県
6	229	松浦　洋	20	兵庫県	31	240	寺西忠勝	19	大阪府	56	243	桑原直樹	14	徳島県	81	245	松室光昭	18	奈良県
7	229	森岡彰宏	16	大阪府	32	240	フジワラシンイチ	23	福岡県	57	243	吉田耕治	23	兵庫県	82	245	鈴木裕直	20	北海道
8	231	山尾祥三		東京都	33	240	平沢康浩	17	神奈川県	58	244	吉永　正	14	大阪府	83	245	小沢竜生	14	愛知県
9	231	長谷川広瀬		愛知県	34	240	小田辰夫	22	東京都	59	244	梅津順子	24	神奈川県	84	245	藤本　幹	17	山口県
10	233	松永太郎		新潟県	35	240	永田征人	16	神岡県	60	244	木下文夫・礼子	21	栃木県	85	245	広田佳典	15	京都府
11	233	小松裕之	28	北海道	36	241	若林留美	21	大阪府	61	244	和泉央一	14	大分県	86	245	小森谷隆一	21	栃木県
12	234	山崎剛史	11	北海道	37	241	富本　勲	23	岡山県	62	244	松崎孝二	21	福島県	87	245	ヤマモトヒロツグ	19	大阪府
13	234	和田智吏		三重県	38	241	大池　誠	14	愛知県	63	244	葛生雄一	16	神奈川県	88	246	旭天武晴	27	広島県
14	235	中道勝美	24	広島県	39	241	大道憲二	14	新潟県	64	244	野田謙二	17	三重県	89	246	川上幸三・美奈子	19	栃木県
15	236	船山三男		栃木県	40	241	谷　卓司	20	大阪府	65	244	長浜幸一	13	大阪府	90	246	神山佳宏	20	東京都
16	236	大塚正義		栃木県	41	241	宇田川吉幸	26	千葉県	66	244	細田和宏	16	東京都	91	246	三浦由成	17	愛知県
17	237	品田修也		東京都	42	242	石田晴之	27	兵庫県	67	244	斉藤利勝	17	山口県	92	246	松尾文代	13	大阪府
18	237	田辺裕一		東京都	43	242	高橋英児	13	東京都	68	244	遠藤　玲	22	宮城県	93	246	上田孝晃	20	大阪府
19	238	山尾哲司		東京都	44	242	藤本間治	16	兵庫県	69	244	松内啓吾	17	熊本県	94	246	田口勝己	14	京都市
20	238	南　友美		北海道	45	242	塩田　章	14	岡山市	70	244	一色敏浩	24	大阪府	95	246	山成禎英	16	岡山県
21	238	森岡靖之		大阪府	46	242	前田　暁	16	大阪府	71	244	長浜　寛	14	兵庫県	96	246	橋口信一	20	兵庫県
22	239	国吉　卓		沖縄県	47	242	中村尚稔	17	奈良県	72	244	小寺広樹	12	東京都	97	246	小野寺剛	18	岩手県
23	239	稲葉文彦	21	埼玉県	48	242	大原範章	16	滋賀県	73	245	内村貴博	17	富山県	98	246	大塚重紀	18	静岡県
24	239	田村正行	25	神奈川県	49	243	高島英幸	24	愛知県	74	245	ニシオシゲオ	26	大阪府	99	246	高木　寛	34	千葉県
25	239	杉山由次	14	茨城県	50	243	古村由幸	19	茨城県	75	245	松本博良	17	埼玉県	100	246	田中裕幸	22	北海道

読者プ・レ・ゼ・ン・ト!!

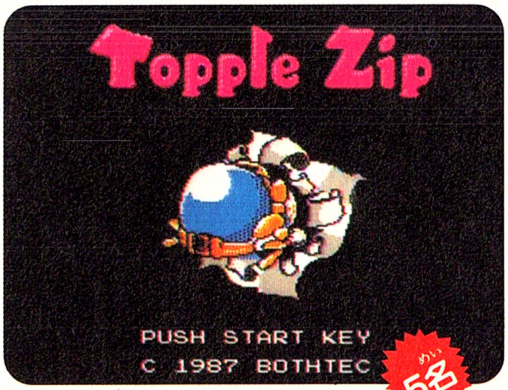
ますます充実

プレゼントその1 読者アンケートハガキプレゼント

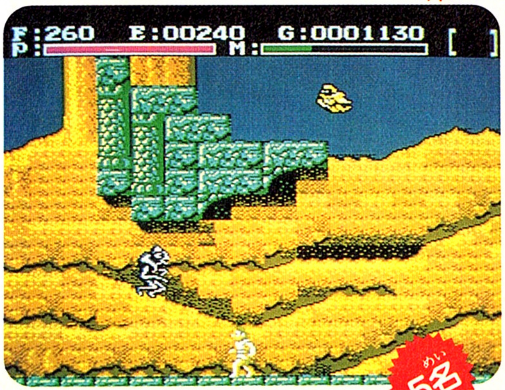
とじ込みのアンケートハガキに答えてプレゼントをもらおう!!



①ウルティマ（ポニー）



③トップルジップ（ボーステック）



②ファザナドゥ（ハドソン）

④妖怪屋敷（アイレム）

プレゼントその2 「ごいんきょにおねだり」プレゼント

応募券はこの応募用紙に貼って封筒で送って下さい。

ファミコン必勝本 Vol. 20 10月16日しめきり
「ごいんきょにおねだり」応募用紙

名前		でんわ	
住所			

ほしいソフト
①
②
③

この応募用紙は10月16日しめきりです。

応募券を貼ってね

応募券を貼ってね

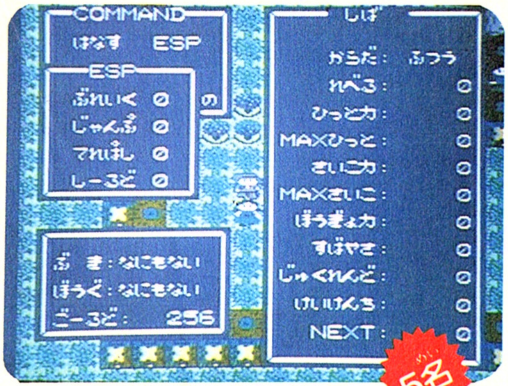
応募券を貼ってね

キリトリ

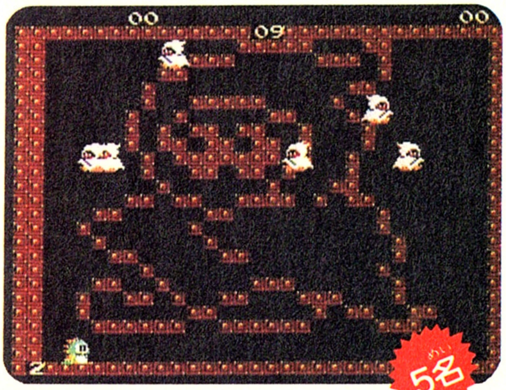
ごいんきょの応募券3枚で好きなソフト3本を毎回100名にプレゼント!!

応募券 Vol.20

3枚集めてください。



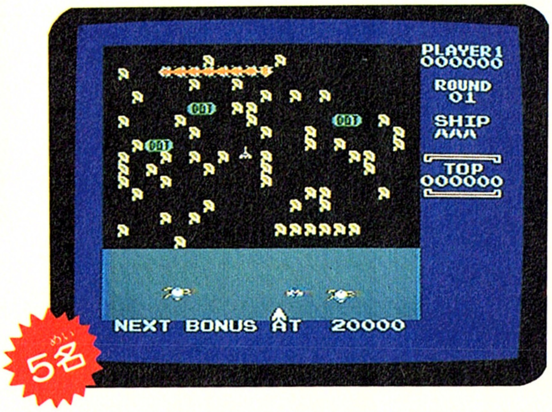
⑤星をみるひと（ホット・ビィ）



⑥バブルボブル（タイトー）

応募方法

このページのとじ込みのアンケート・ハガキに答を記入して送ってね。ハガキには、必ず40円切手を貼って、自分の住所、名前を忘れずに正しく書いてね。せっかく当選しても、とどかないことがあるよ。もちろん、ほしいプレゼントの番号も忘れずに！
しめきりは、10月16日㈮当日消印有効。発表は12月4日㈮発売のVol.24だよ。



⑦ミリピード（ハル研究所）

読者アンケート・ハガキ プレゼント当選者発表

Vol.16　8月21日号分

●沙羅曼蛇
〈青森県〉服部久宏　〈千葉県〉山本正純　〈福井県〉関田由彦　〈和歌山県〉泉明文　〈香川県〉中島弘和

●大魔司教ガリウス
〈山形県〉五十嵐智文　〈群馬県〉尾上安高　〈長野県〉山本優一　〈鳥取県〉大江純矢　〈長崎県〉黒崎保行

●ハイウェイスター
〈北海道〉山村真美　〈埼玉県〉太田雅道　〈岐阜県〉杉山忠之　〈兵庫県〉笹本稔　〈山口県〉松田達也

●奇々怪界怒濤編
〈秋田県〉橋本健二　〈東京都〉遠畑直道　〈静岡県〉中本清　〈奈良県〉奥原省次　〈熊本県〉永井剛司

●聖闘士星矢
〈栃木県〉菊池陽介　〈神奈川県〉青木春幸　〈山梨県〉有藤康之　〈広島県〉大谷進也　〈佐賀県〉田淵孝弘

●ミラクルピット・テレホンカード
〈千葉県〉野沢亘　〈新潟県〉高橋敦　〈静岡県〉諌本悟　〈大阪府〉上山智也　〈奈良県〉殿村貴博

※公正取引委員会の告示にもとづき、この懸賞に当選した方は、この号の他の懸賞に入賞できない場合があります。

応募券3枚で　毎回100名に 9・10月発売(予定)のソフトの中から 好きなソフト3本プレゼント

応募方法

前のページについている応募券を集めて、応募用紙に貼って送ってね。応募券は毎号1枚ずつついているので、3号分集めてください。同じ号の応募券を2枚以上集めてもダメ。3枚集めたら応募用紙に貼って、必ず封筒(60円切手)で送ってね。しめきりは、10月16日消印有効。発表は12月4日発売のVol. 24です。ソフトは9～10月発売予定のものに限ります。

送り先　〒102 東京都千代田区麴町5－5－5
JICC出版局　ファミコン必勝本
「ごいんきょにおねだり」係

ごいんきょにおねだり プレゼント当選者発表

Vol.16　8月21日号分

〈北海道〉平松禎友・佐藤聖志・石田勝彦・門口靖二　〈青森県〉小田川俊和・荻原克史　〈岩手県〉西山修平・北村優二　〈宮城県〉神内将夫・太刀真人　〈秋田県〉久米強二・大久保素弘　〈山形県〉平松祥一・黒岩大輔　〈福島県〉国安利孝・中村佑介　〈茨城県〉藤田治平・谷口和子　〈栃木県〉山崎直也・西村則人　〈群馬県〉遠山和夫・稲葉淳司　〈埼玉県〉黒崎卓也・田上正行　〈千葉県〉栗原義浩・堀田正太郎　〈東京都〉北原明弘・村山圭一・大泉雅美・日高慎吾　〈神奈川県〉貝原拓磨・小田島竜哉　〈新潟県〉五十嵐和生・勝叉智也　〈富山県〉飯島信幸・川端絵理　〈石川県〉中山太一・松川隆治　〈福井県〉伊東尚之・内藤伸平　〈山梨県〉岸田渉治・青山厚治　〈長野県〉古田まゆみ・塚原正人　〈岐阜県〉竹原一樹・細川耕太郎　〈静岡県〉出雲広二郎・谷井盛夫　〈愛知県〉渋井大輔・塩原則人　〈三重県〉三宅陽介・木村高広　〈滋賀県〉三浦一明・大橋定文　〈京都府〉矢島次郎・馬場秀一　〈大阪府〉後藤基成・原雄一郎・七尾潤人・水野雄司　〈兵庫県〉鎌谷直彦・西川芳夫　〈奈良県〉上原政徳・寺坂次郎　〈和歌山県〉中村研吾・岡部英輝　〈鳥取県〉坂元聴・市川豪之　〈島根県〉堀井順一・関本聖人　〈岡山県〉杉山邦彦・鈴木正邦　〈広島県〉矢部昌也・羽倉伴次　〈山口県〉吉岡誠也・小島良一　〈徳島県〉上条良夫・吉井哲史　〈香川県〉工藤功一・山川博雄　〈愛媛県〉高尾弘貴・奈良川偉人　〈高知県〉三橋州文・藤田リエ　〈福岡県〉石田新太郎・矢崎正裕　〈佐賀県〉丸山久義・佐々木義里　〈長崎県〉木原章男・森健二　〈熊本県〉田端政紀・池本雄一　〈大分県〉勝野朋友・久保林太郎　〈宮崎県〉太田紀彦・飯田みゆき　〈鹿児島県〉小田切宗之・山谷辰夫　〈沖縄県〉荻生ひろこ・斉藤宗久

HP別アイテム当選者中間発表!!（8月31日付）

ツインファミコン獲得者は2名！ディスクは何と81名!!

ごいんきょクエスト

おめでとーっ!!

巷では、GやEXを巡って、壮絶な戦いが繰り広げられているとか。みごとアイテムを勝ち取った皆さん、本当におめでとーっ！　これからも正々堂々と戦って、真の勇者になってくれーっ!!

ツインファミコン

〈東京都〉栗島　充正
〈神奈川県〉斉田　弘光

アスキースティック・ターボジュニア

〈静岡県〉原田　大治

カセット・ソフト

〈茨城県〉宮原　光太
〈千葉県〉田中　聡
〈東京都〉鏡　宜尚
〈岐阜県〉豊田　政憲
〈静岡県〉杉本みどり
〈愛知県〉加藤　倫一
〈三重県〉山本　祐司
〈兵庫県〉樋野　匡司
〈香川県〉河田　英樹
〈愛媛県〉新庄　忍

ディスク・ソフト

〈北海道〉森　誠
〈　〃　〉長谷　洋仁
〈　〃　〉上野　直隆
〈青森県〉小山　秋美
〈宮城県〉内海　衛
〈　〃　〉千葉　昭和
〈秋田県〉柿崎　秀和
〈茨城県〉松田　直樹
〈茨城県〉加藤　剛
〈　〃　〉大徳　浩志
〈　〃　〉川口　裕平
〈栃木県〉堀江　和久
〈群馬県〉武藤　敏明
〈　〃　〉鈴木　正明
〈　〃　〉真庭　鋭二
〈埼玉県〉黒川　昌昭
〈　〃　〉木村　真毅
〈　〃　〉金子　健一
〈千葉県〉角　克彦
〈　〃　〉関本　純一
〈　〃　〉上遠野勝照
〈　〃　〉佐藤　敬
〈東京都〉中村　信也
〈　〃　〉相　祐介
〈　〃　〉加藤　浩二
〈　〃　〉宅間なおみ
〈　〃　〉須山　宜昭
〈　〃　〉古山　克己
〈　〃　〉佐藤　将之
〈　〃　〉今井　真紀
〈　〃　〉古川　和宏
〈　〃　〉中村　勉
〈　〃　〉渡辺　勝己
〈神奈川県〉加藤　政夫
〈　〃　〉中村　康之
〈　〃　〉吉田　進
〈　〃　〉寺崎美保子
〈　〃　〉高梨　哲生
〈新潟県〉丸山　大輔
〈　〃　〉田村　雅志
〈山梨県〉岡本　洋一
〈長野県〉並木　幸司
〈　〃　〉割田　真一
〈愛知県〉石川　治堅
〈　〃　〉笹山　浩一
〈　〃　〉近藤　佳典
〈　〃　〉松田　直美
〈　〃　〉稲垣　政徳
〈三重県〉山上　康雄
〈滋賀県〉藤井　裕
〈　〃　〉山上　詳子
〈　〃　〉林　叔端
〈京都府〉藤谷　俊之
〈　〃　〉奥田　和義
〈　〃　〉山内　良輔
〈　〃　〉柳原　大輔
〈大阪府〉阪口　雅晶
〈　〃　〉斉藤　成起
〈　〃　〉黒木　健作
〈　〃　〉早川　幸良
〈　〃　〉田頭　良太
〈兵庫県〉谷口　忠
〈　〃　〉大森　一
〈　〃　〉大崎　周司
〈和歌山県〉尾崎　彰
〈　〃　〉宮前　洋紀
〈　〃　〉津村　匡紀
〈岡山県〉植木　竜太
〈広島県〉川口　昌弘
〈　〃　〉下元　明男
〈愛媛県〉四ツ田和寿
〈　〃　〉茅野　純
〈高知県〉古谷　亮
〈　〃　〉大利　真博
〈福岡県〉峯崎　賢悟
〈　〃　〉常冨　清正
〈　〃　〉岡本真一郎
〈　〃　〉古城戸孝児
〈宮崎県〉小倉　敬憲
〈鹿児島県〉六反　祐一
〈　〃　〉中島　豊

HIPPONTシャツ

〈北海道〉長野　桂
〈青森県〉中嶋　良治
〈宮城県〉岡田　克典
〈秋田県〉伊藤　三雄
〈栃木県〉大橋　博幸
〈群馬県〉保科　学
〈埼玉県〉柴崎　学
〈千葉県〉森本　和憲
〈東京都〉福田　崇人
〈神奈川県〉望月　哲也
〈富山県〉敷　則和
〈石川県〉堀貫　雅弘
〈長野県〉古田　充博
〈静岡県〉藤田　忍
〈愛知県〉山本　裕信
〈滋賀県〉門田　清治
〈大阪府〉宮原　俊充
〈兵庫県〉内海　健
〈和歌山県〉浦賀　康高
〈鳥取県〉野口　忍
〈島根県〉土江　慶彦
〈岡山県〉矢吹　明男
〈広島県〉谷川　真一
〈山口県〉町田　俊行
〈徳島県〉小山　裕司
〈高知県〉高橋　周平
〈福岡県〉津田きよし
〈宮崎県〉竹平　光孝
〈鹿児島県〉岡安　貴士
〈沖縄県〉佐久田和彦
他 372名

勇者のお守り

〈北海道〉佐藤　正一
〈岩手県〉水木　新紀
〈山形県〉尾形　美加
〈茨城県〉江畑　克彦
〈埼玉県〉菊地　満
〈千葉県〉種沢　勇
〈東京都〉高橋　卓
〈神奈川県〉土場　英治
〈富山県〉速水　正人
〈石川県〉大森　和茂
〈長野県〉松本　多重
〈岐阜県〉近藤　尚之
〈静岡県〉天野　元希
〈愛知県〉京井　貴至
〈滋賀県〉米原　和生
〈京都府〉氏家　明信
〈大阪府〉城生　久真
〈奈良県〉田中　龍男
〈和歌山県〉山際　裕輔
〈鳥取県〉西川　成幸
〈島根県〉舟木　春美
〈広島県〉小山田道之
〈山口県〉柳井　光一
〈香川県〉青山　直人
〈高知県〉井関　孝司
〈福岡県〉小田部正明
〈佐賀県〉泉　昌行
〈長崎県〉紅林　成章
〈大分県〉手嶋　和幸
〈宮崎県〉喜多　厚志
他 520名

ごいんきょバッチ

〈北海道〉平泉　亜木
〈青森県〉一戸　昭人
〈岩手県〉高橋　香
〈宮城県〉吉田　威志
〈秋田県〉平野井俊之
〈山形県〉三橋　裕
〈福島県〉矢吹　大介
〈茨城県〉江畑　克彦
〈栃木県〉丸山　裕久
〈群馬県〉海原　優一
〈埼玉県〉高橋　秀行
〈千葉県〉堀　善弘
〈東京都〉若月　一模
〈神奈川県〉新井　世紀
〈新潟県〉田代　裕介
〈富山県〉高松　達也
〈石川県〉長村　晃純
〈福井県〉長峯　由三
〈山梨県〉寺崎　純
〈長野県〉岡島　祐一
〈岐阜県〉助川　直也
〈静岡県〉橋本　崇
〈愛知県〉鈴木　慎二
〈三重県〉小田島高之
〈滋賀県〉高田　尚貴
〈京都府〉中村　一喜
〈大阪府〉大野　知絵
〈兵庫県〉桑波田　満
〈奈良県〉三ノ瀬久和
〈和歌山県〉相沢　雅行
〈鳥取県〉大槻　宏幸
〈島根県〉永原　善三
〈岡山県〉秋山　初男
〈広島県〉宮本　哲也
〈山口県〉平野　和宏
〈徳島県〉喜多　克之
〈香川県〉奥谷　友彦
〈愛媛県〉今泉　大作
〈高知県〉岡崎　明雄
〈福岡県〉吉田　正樹
〈佐賀県〉大山　直人
〈長崎県〉野沢　元弘
〈熊本県〉江上　和朗
〈大分県〉池端　勇気
〈宮崎県〉桑野　憲和
〈鹿児島県〉岸下　周作
〈沖縄県〉平良　浩司
他 623名

Vol.15・16 落とし物当選者発表!!

Vol.15と16で、モンスターを倒した人の中から、さらにラッキーな人達の発表だ。EXがもらえた上に、プレゼントももらえるなんて夢のようだ…けど、これはホントにホントだよン。

Vol.15

★チャントセイヤ ディスクキャリングケース　10名

〈北海道〉中里　晴哉
〈栃木県〉山内　政宏
〈東京都〉杉山　道男
〈福井県〉油井二次男
〈岐阜県〉三宅　博之
〈滋賀県〉大島　進
〈奈良県〉前田　圭一
〈島根県〉海野　裕次
〈山口県〉久本　秀幸
〈香川県〉木内　良彦

★モロQ おそうじ探偵君　30名

〈北海道〉西館　隆夫
〈宮城県〉三輪　美加
〈福島県〉小沢　秀幸
〈群馬県〉荻野　哲也
〈千葉県〉伏野　成樹
〈東京都〉箕輪　要
〈　〃　〉正木　健太
〈神奈川県〉二宮　誠
〈富山県〉藤井　浩平
〈石川県〉英　朱希彦
〈山梨県〉石川信一郎
〈長野県〉奥野　和紀
〈静岡県〉岩崎　勝美
〈愛知県〉八神　純次
〈三重県〉田所　雅和
〈京都府〉近藤　大輔
〈大阪府〉仲林　靖博
〈兵庫県〉山田　美香
〈奈良県〉山田　博道
〈和歌山県〉浜村　豊
〈島根県〉石阪　武史
〈広島県〉三浦　真人
〈山口県〉古畑　秀治
〈香川県〉坂田　克己
〈愛媛県〉武田雄一郎
〈福岡県〉鬼木　憲悟
〈佐賀県〉倉本　伸義
〈長崎県〉増田　昭一
〈大分県〉日置　稔
〈鹿児島県〉田栗　清隆

★イタクネーモン 早打名人高橋くん　50名

〈北海道〉結城　要
〈青森県〉波岡　善典
〈岩手県〉石山　尚広
〈宮城県〉国松　慎二
〈秋田県〉黒崎　裕樹
〈山形県〉野中信一郎
〈福島県〉日高　貴志
〈茨城県〉菊地恵美子
〈栃木県〉亀崎　忠幸
〈群馬県〉海老原健志
〈埼玉県〉小田切康晃
〈千葉県〉光地　保彦
〈東京都〉秋本　篤史
〈　〃　〉矢島　幸治
〈神奈川県〉松尾賢太郎
〈新潟県〉落合　正徳
〈富山県〉鳥居　寿延
〈石川県〉渡辺喜美子
〈福井県〉小山田　恵
〈山梨県〉黒瀬啓二郎
〈長野県〉石塚　恭己
〈岐阜県〉折笠　利男
〈静岡県〉小松田継太
〈愛知県〉田淵　良太
〈　〃　〉横井　亮平
〈三重県〉安西日出樹
〈滋賀県〉百瀬浩一郎
〈京都府〉森村　昌直
〈大阪府〉新井　貴之
〈兵庫県〉松原勇一郎
〈　〃　〉湯浅　泰之
〈奈良県〉粕谷　靖臣
〈和歌山県〉三上　真一
〈鳥取県〉桜井　勝己
〈島根県〉桑山由紀夫
〈岡山県〉一ノ瀬厚志
〈広島県〉吉森　大介
〈山口県〉舞原　裕助
〈徳島県〉松下　浩士
〈香川県〉栗山林太郎
〈愛媛県〉藤原　邦広
〈高知県〉町田　裕康
〈福岡県〉川越　清仁
〈佐賀県〉大西　政道
〈長崎県〉茨木　雪恒
〈熊本県〉小倉慎太郎
〈大分県〉出口　文人
〈宮崎県〉田尻　卓也
〈鹿児島県〉森沢　弘起
〈沖縄県〉島岡　大輔

Vol.16

★くさってもたい カリーンの剣　10名

〈山形県〉山谷真一郎
〈埼玉県〉毛利　真実
〈東京都〉平野　宗徳
〈石川県〉橋田　雄一
〈長野県〉赤石　豊明
〈愛知県〉木野　春実
〈京都府〉勝本　正治
〈鳥取県〉田口淳一郎
〈岡山県〉今泉　信男
〈熊本県〉国友　光司

★おかましんかん ウェスト・ポーチ　25名

〈北海道〉上竹　宏明
〈青森県〉向井裕一朗
〈宮城県〉藤村　国栄
〈山形県〉高岡　章夫
〈福島県〉足立　清
〈栃木県〉西山　真澄
〈群馬県〉市川　幹典
〈千葉県〉中村哲之介
〈東京都〉小久保順一
〈神奈川県〉梶谷　吉希
〈新潟県〉服部　幸広
〈石川県〉江上　貞雄
〈福井県〉辻　茂
〈長野県〉伊丹　和輝
〈岐阜県〉熊崎しづか
〈愛知県〉川手　秀和
〈滋賀県〉山形慎太郎
〈大阪府〉川崎　孝樹
〈兵庫県〉長尾　義典
〈和歌山県〉佐渡　広司
〈岡山県〉小山田康二
〈山口県〉米水　正浩
〈徳島県〉守屋　英行
〈福岡県〉原　雅史
〈大分県〉遠山　拓美

★しゃべるウルフ ワーゲン・ホッチキス　50名

〈北海道〉古味　良一
〈　〃　〉北島　孝輔
〈青森県〉菅野　隆行
〈岩手県〉岡崎　正浩
〈宮城県〉柴田　健作
〈秋田県〉星崎　修司
〈山形県〉今村　晋作
〈福島県〉熊野　真宏
〈茨城県〉谷口　顕秀
〈栃木県〉一ノ瀬貴幸
〈群馬県〉平井　孝博
〈埼玉県〉国府　知夫
〈千葉県〉石塚　雄二
〈東京都〉前川　克昌
〈　〃　〉枝沢　早苗
〈神奈川県〉矢野　研司
〈新潟県〉西村　英正
〈富山県〉高田　文尚
〈石川県〉柳　和将
〈福井県〉三田村哲朗
〈山梨県〉的場　千春
〈長野県〉神保　竜平
〈岐阜県〉早坂　俊基
〈静岡県〉松岡優一郎
〈愛知県〉花田　喜之
〈三重県〉梅沢　健一
〈滋賀県〉尾崎　君隆
〈京都府〉真鍋　寛治
〈大阪府〉日吉　敦芳
〈　〃　〉森服　紳吾
〈兵庫県〉和田裕次郎
〈奈良県〉広尾　幸司
〈和歌山県〉寺道　収
〈鳥取県〉松岡　克実
〈島根県〉棚井　俊浩
〈岡山県〉野口　道久
〈広島県〉下村　譲二
〈山口県〉戸井　清次
〈徳島県〉板垣　哲人
〈香川県〉石塚　和将
〈愛媛県〉村井　志郎
〈高知県〉五十嵐研介
〈福岡県〉遠山　弘章
〈佐賀県〉白金　宗徹
〈長崎県〉丸岡　泰
〈熊本県〉新田　達明
〈大分県〉山城　周二
〈宮崎県〉矢吹　渉
〈鹿児島県〉牛尾　和志
〈沖縄県〉西岡高太郎

THE FIGHTING FAMI-COM MAGAZINE 1987

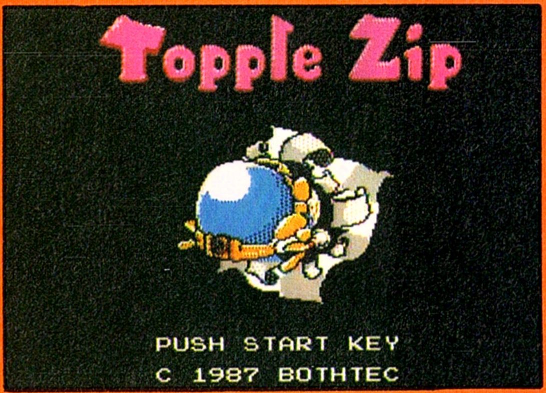
NEW SOFT STREET

長島一茂、二谷友理恵に安部晋太郎。やっぱり世の中「二世の時代」なのだ。来ましたですねえ、「ゲゲゲの鬼太郎2」。（ヒラ坊）やればやる程、アワの出るじゃないアジの出る「バブルボブル」ちょっとシブ目の「マグナム危機一髪」どちらもアーケード版からの移植だ。（ごいんきょ）京都はこれからが一番

いい時季よね。「京都龍の寺殺人事件」は京都が舞台の本格アドベンチャーよ。（マッキー）やったーでるででるで、新作ゴルフゲームバーディラッシュ。秋はゴルフのシーズンやで。それと秋の夜長にピッタリのトップルジップ。旅して旅して3000里ィ〜、ゴール探しましょ　（関西のタブチ）

トップルジップ——120
バーディ・ラッシュ——121
バブルボブル——122
マグナム危機一髪——123
妖界屋敷——124
鉄道王——125
ゲゲゲの鬼太郎——126
リップルアイランド——126
京都龍の寺殺人事件——127
F1レース情報——127
スケバン刑事III——128
ボールブレーザー——128
アルテリオス——128
アスピック——128
武田信玄——129
極楽遊戯——129
ファイナルファンタジー——129
ファミコン地獄耳——129

NEW SOFT STREET



トップル ジップ

パソコン版で人気のあった「TOPPLE ZIP」がファミコン版に移植された。シューティングゲームと思いきや、そうじゃない。どうやらアドベンチャーゲームのシューティング版といったおもむきなのだ。チョットだけ、みてみようぜ。

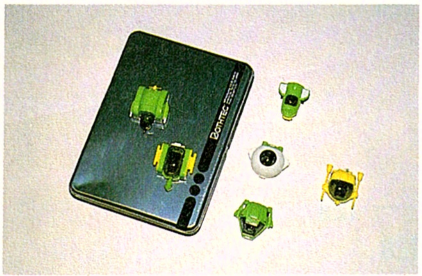
ディスク	両面
メーカー	ボーステック
発売日	10月9日
価格	¥4,200
ジャンル	アドベンチャーシューティングゲーム

1面の全マップだ。縦9横2画面分の広さなのだ

ゴールを探すアドベンチャーゲームなのだ

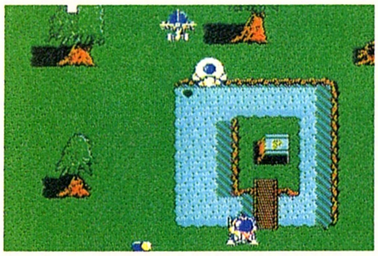
シューティングゲーム？

まず右のマップを見てほしい。一見シューティングゲームなのだ。ところが撃っても敵機は爆発しない。自分が操るジッピング号も障害物に当ったり、敵機に攻撃されても、破壊されない。なんじゃ、こりゃと思いながらも、飛行してるとまた同じ画面にスクロールしてしまう。つまりこのゲームの目的は、敵を避けて、マップ上の各種のアイテムを集め、ワープしながら早くゴールを探すことにある。



ぜんまいじかけのかわゆいポケBや、かっちょいいケースもついて、発売になる。ケースはふで箱に重宝！

どうやってゴールするか



Ⓟがピットだ。燃料を補給したり情報を買える重要な場所！だ。

全部で8面あって、ワープトンネルが数多く散在している。各面を行き来しながら、ピットに寄って情報集めて、ゴールを探すのだ。

ゲームのおもしろさは…

同じ位置のワープトンネルでもどこに行くかはランダムだから、各面をよーく探索して、情報を集めなければならない。また敵機や障害物にぶつかっても、エネルギーが減るし、後ろからぶつけられるとなかなかピットやワープトンネルに進入できないのがミソ。

NEW SOFT STREET

ゴルフ倶楽部 バーディ・ラッシュ

ゴルフゲームといえば、任天堂のジャパン並びにUSコースが有名だけれど、これを超えるゲームが出てこないかと、実はひそかに期待していたのだ。実際プレーしていないから何とも言えないけど、画面写真をみる限りで十分期待できる予感はするのだ。

（カセット）	2M
メーカー	データイースト
発売日	11月初旬
価格	未定
ジャンル	スポーツゲーム

うわぁ、美人のキャディさんだ。まわるのが楽しくなっちゃうね。

ここまで書くと、実際に遊んでみたくなってきた。

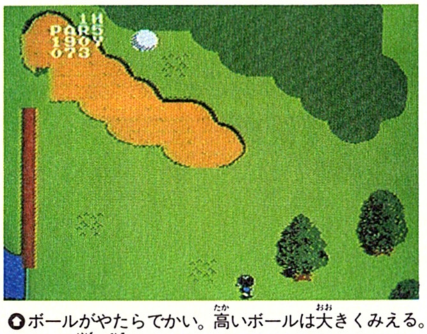
完成していないためプレイができないのだが、基本的なゲーム内容は決定している。フックスライスとも3段階で選べ、バックスピンもかけられる。画面は自由にスクロールでき、コースの様子を見ることも可能。コースは極端な地形が少なく、平均的なプレイができる。トーナメントでは、世界のトッププロと共に18ホールをまわり、優勝を競える——等々。

グリーン上には8方向、3段階の強さの芝目がある。

トーナメントでトッププロと夢の競技を！

縦10画面のロングホール。

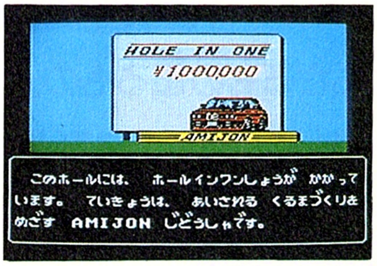
ゴルフゲームで大事なのは、本物をどこまでシュミレートして完成しているかという点だ。現時点で実際プレー出来ないのに、紹介しなければならないのがつらい。ただ、今までにない特徴として、マップが非常に広くつくられているので（横2画面、縦4～10画面）、迫力は期待できそうだ。またティーグラウンドが2ヵ所あり、実質36ホールにもなっている。



ボールがやたらでかい。高いボールは大きくみえる。コースの幅も広そうだし、のびのびプレーができそう。

イベントのあるホールも。

コースは真上から見た光景になっており、ホール上には0～15M、8方向の風が吹くようになっている。またホールによって、ホールインワン賞など、イベントが用意されていたりで、なかなかこってるのだ。



ホールインワン賞がかかったホールも登場。一〇〇万円だってさ。

キャディがアドバイスも

おもしろいのは、4人のキャディが、プレイヤーにアドバイスをしてくれることだ。残りの距離を知りたいときや、クラブ選択で困ったときなど、助け舟を出してくれるぞ。

順位によって3タイプのエンディングが見れる。

試合が終了した時点で、テレビの「プロゴルフニュース」で結果が報じられる。そして成績順位によって、3タイプのエンディングが用意されているということだ。とにかく1P・2Pでストロークとトーナメントが、2Pはマッチもできるので5通りの遊び方が可能。

おぉ、リアル！3タイプのエンディングってどんなのかなあ。

NEW SOFT STREET

バブル　ボブル
BUBBLE BOBBLE

おまち〜。なっちゃって登場のかわいいバブルンとボブルン。ゆかいで楽しいキャラクターと、軽いノリでアーケード版でも、大人気だったね〜。それがぼくたちのFC用ソフトの仲間入りだ!! ヨロシクネッ!!

ディスク	両面 セーブ付き
メーカー	タイトー
発売日	10月下旬
価格	未定
ジャンル	アクション

100面からなるゲームでも楽しめちゃう!

よく解らないストーリー

主人公のキャラクターは、1Pのバブルンと2Pのボブルン。魔法使いに連れ去られた女の子を助けるために、勇敢に洞くつ内に入り込むという物語。しかしこの物語の結末には、何か謎が隠されているらしい。それを知りたい人は、100面を全てクリアしてからのお楽しみ。1にガンバ、2にガンバだね。

グリーンは1Pバブルン

ブルーは2Pボブルン

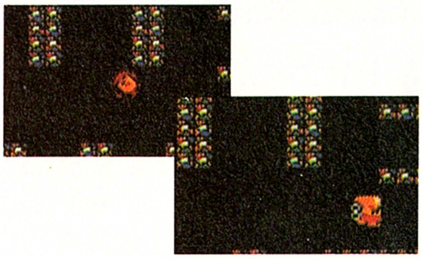
敵のやっつけ方は簡単?

バブルンとボブルンは、アワ吹きドラゴンなんだ、そのアワを敵にぶつけて、敵をやっつける。でもそう簡単には敵もやられないよ。

敵に向かってアワをはき、そのアワに敵を閉じこめる。そして、そのアワを、背びれやつので割る3段戦法だ!!

敵もさるもの怒るもの!

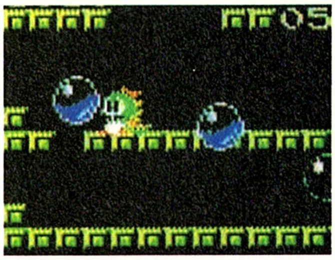
敵をとじ込めたアワは、そのままおくと、一定時間で自然に割れる。するとその中の敵が赤くなって、スピードUPして出てくる。



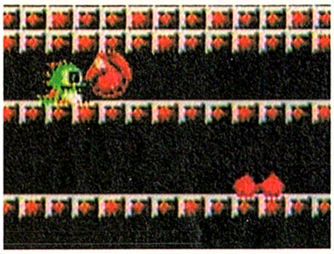
テキもテクもいっぱい!

敵は全部で10種類、最終面には巨大敵キャラもいるらしい。基本テクニックはふみつぶし、押しつぶし、突進割り、連鎖割り、反転まとめ割り、かぶりつき、アワのりと豊富。その他、特殊バブルっていうのがあって、割ると、中味の火、雷、水が出てきて、敵をやっつけてくれるぞ。有効に利用しようぜっ。

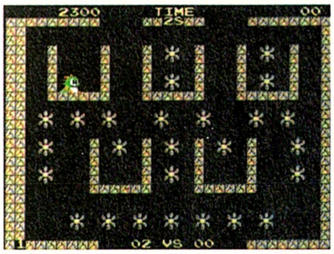
くっついているアワは連鎖して割れるので便利なのだ。



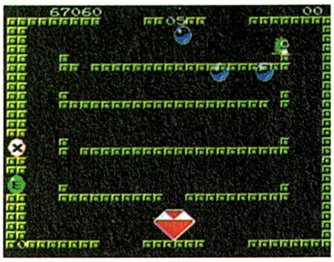
水の入ったアワを割ると中から水が出て敵をやっつける。



ファイアーバブルを割ると火がフロアに広がり敵を倒す。

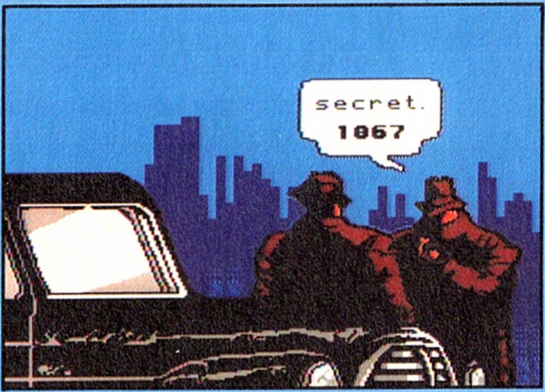


ホーリーウォーターを取るとその面がボーナス面になる。



ある条件を満たすとクリア時に出てくる高得点アイテム。

©1987 TAITO CORP.



マグナム危機一髪
EMPIRE CITY 1931

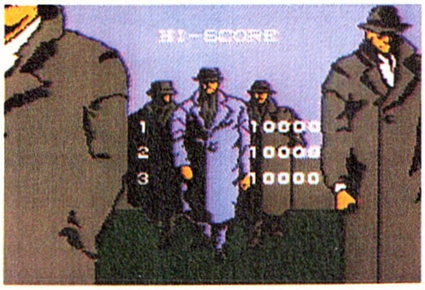
東芝EMIが放つ、ゾイドに続く第7弾!! 今は10月だからなんて言ってられない。何を言ってるんだって? 12月なんかすぐに来ちゃうんだぞ!! ちょっと早めの紹介だけど、今から内容を知っとかないと、クリスマスのプレゼント何にするか困るぜっ!!

(カートリッジ)	1M
メーカー	東芝EMI
発売日	12月16日
価格	¥5300
ジャンル	シューティング

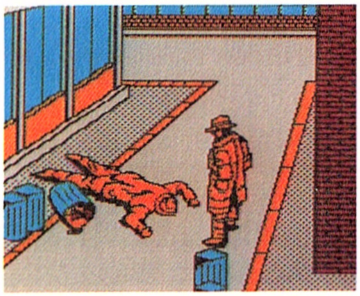
シューティングの原点ショッティングだ!!

舞台はハードボイルドなニューヨークの1931年!

1931年ニューヨーク。情報化の進んだ現在とは違って、マフィアが大手を振ってはびこっていた時代。禁酒法という法律を破り、密造酒を売っていた頃の話なんだ。街ではあちらこちらで、銃撃戦が後をたたず、流血の日々だった。キミは、悪漢たちを撃ちまくり大ボスの部屋に到達しなければならないのだ!!



いかにもマフィアって感じのコートと帽子。しかしよく見るとファッションショーの様にも見えるから不思議。



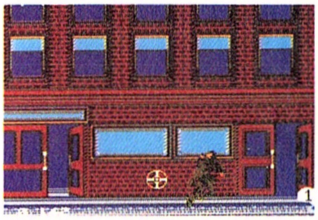
やられると、この画面に…。キミは路地裏でいたましく倒れるんだ。

コントローラーはⅠだけ

フィールドは、プレイヤーを中心として、360度を見回す横スクロール。コントローラーⅠの✚で、照準を合わせる。Aボタンはショット。キミのマグナムが火を吹くのだ。Bボタンがディフェンス。敵に撃たれそうになったら押そう、このBボタン操作が、最後の目標大ボスまで行きつくポイントだ。狙う、撃つ、かわすの操作は全てこの3つのボタンで決まる。反射神経を育てるには、絶好のゲームだ。キミのマグナムは泣くか? 笑うか?

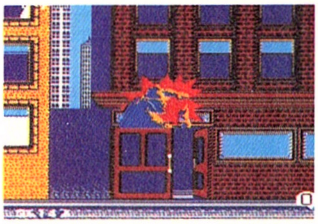
持ち弾は効率よく撃て!!

1ステージクリアするには、基定数の敵を倒さなくてはいけない。暗闇に潜む敵、素早く走り抜ける敵とさまざま。敵を撃ったら即、次の敵にスコープ(照準)を合わせる準備だ。敵がキミに狙いを定めると、攻撃のカウントダウンが始まる。キミの持ち弾は150発。効率よく使って、ステージクリア時の高得点を目指せ。8つのステージは先に行く程キツイ。



真中に見える照準を敵に合わせてAボタンを押せ!! マグナムが火を吹くぞ!!

敵から狙われると、画面右下に数字が出てくる。それが敵の秒読み開始だ。



敵から狙われたら、防御だ。Bボタンをタイミングよく押して、身を守ろうぜ!

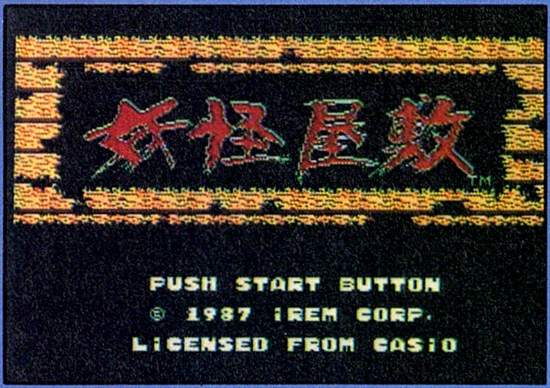
オリジナルのアーケード版をバージョンアップ!!

サブタイトルになっているEMPIRE CITY 1931は、アーケード版の正式タイトル。タイトーが1986年に発表したんだけど、ハードボイルドタッチで、アメリカでもスゴイ人気だったんだ。それをFC用にバージョンUP!!

©1987 TAITO CORP.

©1987 TOSIBA EMI/I.S.I

NEW SOFT STREET



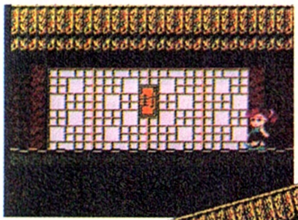
妖怪屋敷

やっぱりボクらは日本人です。西洋のモンスターとばかり戦ってないで、たまには和風の妖怪どもとわたり合ってみるのはいかがかな？　ドラゴンやメデューサにゃあない味が、さすが妖怪どもにはそなわっていて、気持ち悪くて楽しいぞ!?

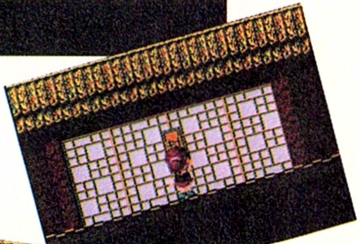
(ディスク)	両面デスク
メーカー	アイレム
発売予定	10月23日
定　価	¥3100
ジャンル	アクションアドベンチャーゲーム

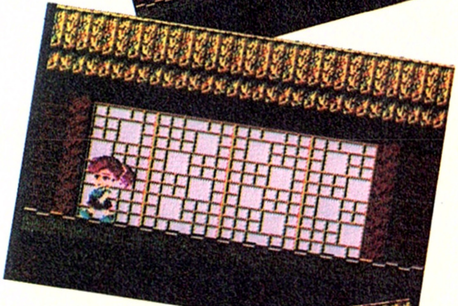
不幸はリカちゃんがお札をはがしてから始まった

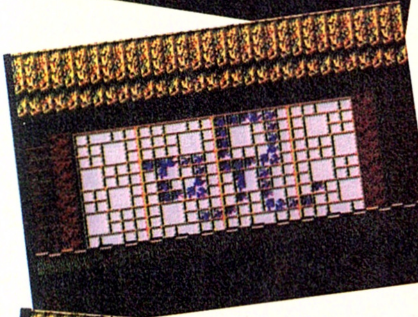
昔、徳の高いお坊さんが日本国中の妖怪をお札によって封じこめた「妖怪屋敷」ある日、コウジ君と肝試しにきたおてんばリカちゃんが、こともあろうにそのお札をはがしてしまったから、さあ大変!!　いざコウジ君は懐中電燈を片手に乗り込んだのだが……

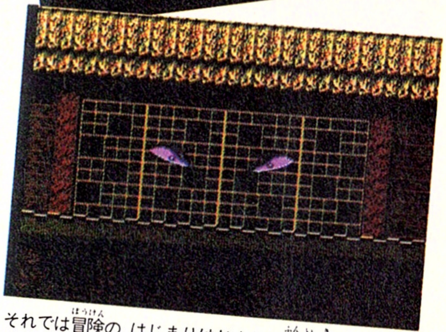


とてつもなく説得力のある映像。完成度の高いタイトル画面を見よ!









それでは冒険の、はじまりはじまりの雰囲気でしょっ!!

おウチが広いのはいいけど、怖いのは困りもの

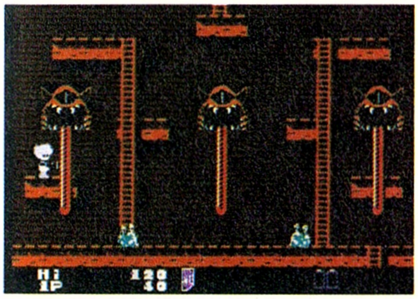
男の意地だ。助けてやるぜ

山本さんか、吉川さんか、鶴田さんかは未確認だけど、主人公の名はコウジ君。ひとりさみしい「妖怪屋敷」にのり込んだわけですから当然、持ってるはずです懐中電燈。というわけで、コウジ君は懐中電燈ビームなる武器を手に戦いをするのであります。

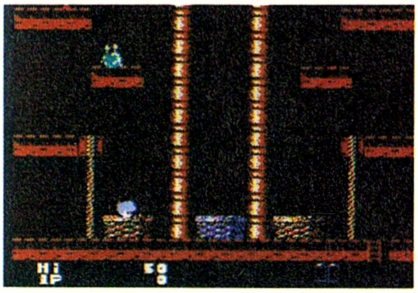
屋敷は広くて、ワナいっぱいの迷路のよう。さらにワープがあるはでおおわらわ。背すじも凍るような化け物もでてきて、思わず足がすくむような冒険でありました。

とはいえ世の中、そんなに冷たかぁない。ちゃあんとお助けのアイテムだって用意されているから生きてかれるってもんだ。そして首尾よく5枚のお札を集められたらボスとの対決!!　がんばっていただきたい。

隠されたループ面や意味ありげにたたずむお地蔵さん。こんなちょっとした謎解きも楽しんでおくれ。

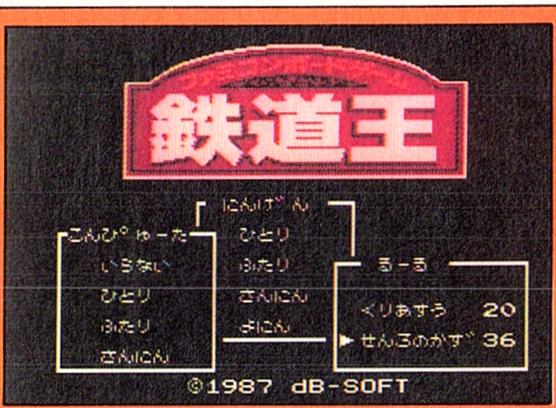


▲ウワーオ。何やら壁の高いところからモンスターの舌が出てきたぞ、ベロベロ。



▲この土管（？）で家の中をワープできる。それにしても広いお屋敷だ。

©1986 CASIO／1987 IREM CORP



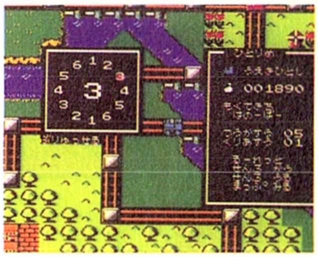
NEW SOFT STREET

ファミコンボードゲーム 鉄道王

カーネギーは鉄鋼王。ロックフェラーは石油王。背番号１は巨人の王!!（予想通りのオチでした）ところで君は、見事に事業を成功させて「鉄道王」になれるだろうか? 簡単なルールで楽しめて、長〜く遊べる新タイプ。ファミコンボードゲームとは!?

カセット	256K＋256K
メーカー	dBソフト
発売日	11月下旬予定
価格	未定
ジャルン	ボードゲーム風シミュレーション

ルーレットは運命を司どる絶対の神のようなもの



◀まわる。まわる。ルーレットはまわる。このゲームでは、何を決めるにもルーレット。寝ても醒めてもルーレット。

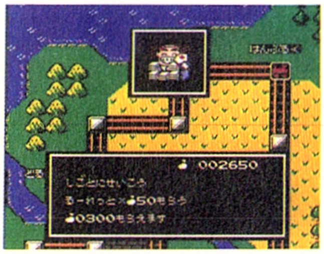
「鉄道王」のゲームの主役は、なんと言ってもルーレット。各プレイヤーのコマを進めたり、行く先々でのイベントは、このルーレットの数字をもとに決定される。ようするに、努力と計算によって戦略を立てたら、あとはルーレットの運まかせ。だから、少々まずい作戦であってもルーレットに救われることもあるし、逆にせっかくの計画がルーレットによって、ものの見事に崩れることもある。

事故・天災、そしてサイドビジネスによる臨時収入。ウーッ、運命の女神よ、何処に!!

ファミコンボードゲームとは

すごろくのあのシンプルな魅力が、ファミコンの威力を借りてパワーアップした。

どんなにゲームが好きな人だって、一人でボードゲームする人はいないはず。が、「鉄道王」は常識をくつがえしたのだ。１人から４人まででプレイが可能になって、オールタイムでボードゲームができるようになった。



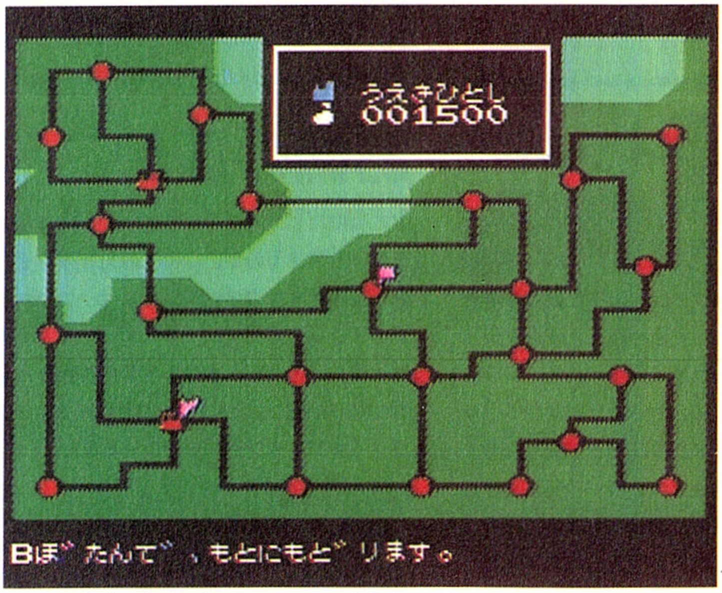
◀お金がもらえるとおっさんが画面に登場して、「左ウチワ」する。いわゆるアニメ処理されてるわけ。けっこう笑える。

これは便利。パーティに最適

それに面倒な計算や集計はすべてコンピュータにまかせておいていいわけだし、場所もとらない。あとサイコロが無くならないなんて恩恵にも授かれるわけだ。

ところでゲームの舞台はヨーロッパ。プレイヤーは鉄道事業を営む野心あふれる実業家になる。ゲーム終了時に一番財産を持っている人が勝ちだ。線路の購入・買収で通行料を稼ぎ、目的地到達の報酬を得て、リッチマンになろう。といっても、お金が欲しいのは君だけではない。ほかのプレイヤーの裏切り、妨害など、さまざまな駆け引きに勝たなくてはならない。あとは、天の声、時の運を自分にひきずり込む執念が必要なのかな？　目の色変えて知恵絞ろうぜ。

欧州全土を縦横する交通網の覇者となれ



◀マップ画面にすると……こんな表示が。全部で25の駅が、イギリス、フランス、西ドイツを中心に配置されている。ちなみに、左上がバーミンガム、右上がハンブルグ、左下がナント、右下がミュンヘンだ。何気ないようだが、線路の設定がすごくよくできてる。

©1987 dB-SOFT

NEW SOFT STREET

さーて、新作紹介バンバンいきます。ところでその前にちょっと聞きましょう、ボクの話。

えー、まずですね。だいたいソフトメーカーから新作が発表されるとですねえ。このゲームはこういうゲームなんですよという説明書が編集部に届くんです。ま、業界用語でニュースリリースって言うんですけどね。そこにはゲームのジャンルとかストーリーとか敵の種類とかいろいろ書かれてるんですよ。ですからそういう文書が編集部にはたくさんある。そのたくさんあるなかで、ひときわ光ってたのが「リップルアイランド」なんです。なにせ退治にいくボスキャラの名前がゲロゲールっていうんですから。ね、汚いけど愛敬あるでしょ。

ゲゲゲの鬼太郎2

■バンダイ　■発売日未定
■価格未定　■カセット

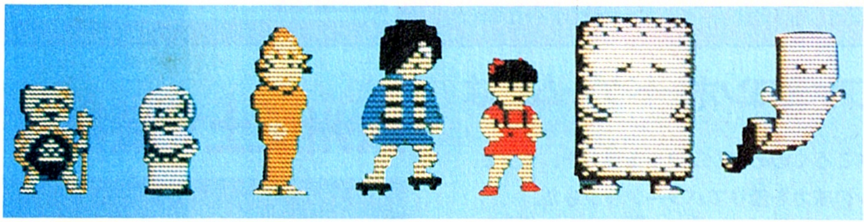
へいお待ちっ！ 帰ってきた鬼太郎

発売の噂は本当だったのです。ゲゲゲの鬼太郎2がやってくるのです。しかも、ドラクエIIを思わせる本格ロールプレイングゲームになって……

いやいや、かつて本誌ファミコン地獄耳にゲゲゲの鬼太郎2が出る。と書いた直後は、そりゃそりゃ大変なものでした。担当、ジョイとマイクに「そげんイイカゲンこつ言うたらあかんばい」と全国津々浦々（？）から非難が殺到。されど正しきは真実。ゲゲゲの鬼太郎2は本当に出るのです。

して今回は、登場キャラクターの相変わらぬ元気な姿を御覧いただきたい。子泣きじじいが、砂かけばばあが、ねずみ小僧が、猫むすめが、ぬりかべが、一反もめんが、そして我らがヒーロー鬼太郎が姿を現してくれたのであります。前作では隠れキャラだった妖怪が、はやばやの登場ということは、今回は主役をかって出る予定なのでしょうか？ それから鬼太郎のトレードマーク、ちゃんちゃんこの色も微妙に変化しているところにも御注目!!

アクションゲームからパーティ型ロールプレイングゲームに生れ変わって登場するゲゲゲの鬼太郎2だ。原作を参考に「私ならこうする」と自分なりのシナリオを想像してみるのもいいかもね。というわけで、みんなで、発売を待とうゲ・ゲ・ゲのゲッ。



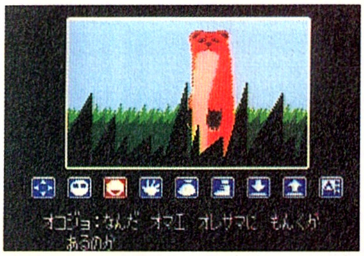
リップルアイランド

■サン電子　■10月下旬発売予定
■価格未定　■カセット

お伽の国のアドベンチャーゲーム

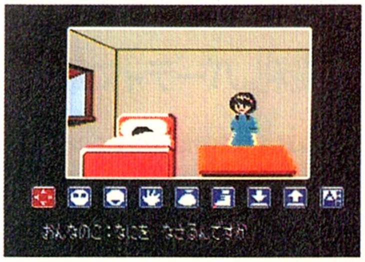
リップルアイランドは、まるで絵本のなかの主人公になったと見まちがうようなファンタジックなアドベンチャーゲームだ。

このゲームはご覧のような上質なグラフィックの背景に、アイコンを使って主人公カイルを操作する。途中には、行く手をさえぎるイヤなやつもいれば、貴重な情報を教えてくれる人もいる。もちろん謎をといて進まないことにはお話にならないんだけど、見てるだけでも楽しくなってくるというのもまた事実。背景の絵が静止画ではなくアニメ処理されているので、場面場面の雰囲気の盛り上がりも大、なのだ。それと、カワイイ動物たちがいっぱい登場するのがいかにも人気を呼びそう。現に編編部関係のギャルたちには、このゲームはすこぶる好評で、「早く解いて教えてあげよう」と下心をくすぶらす男たちもあとを絶たない様相だ。という人間模様を描きつつリップルアイランドのデビューが近い。



オコジョをはじめとして、カワイイ動物がオールスターキャストで出演!!

写真だとわかりにくいが、背景がスクロールしてるんだよ



ベッドに寝てる子にヘンなことしたら、怒られちゃった。さて、どうしよう

京都龍の寺殺人事件

■タイトー　■12月上旬発売予定
■¥5500(予定)　■カセット

ゲームで読める山村美紗サスペンス!!

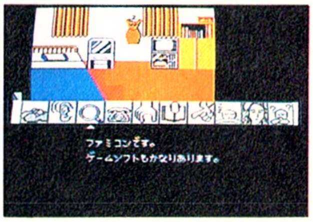
山村美紗サスペンスシリーズと銘打ったこのゲームは、名前の通り、人気女流作家山村美紗が、ファミコンのために書き下ろした、初のサスペンス・アドベンチャーだ。

ストーリーは、龍安寺の境内で若い女性が花びらを握って死んでいたことから始まるロマンチックミステリー。舞台は、京都の龍に関係のある名寺、名園。といっても、内容はもちろんナゾ。そこで、ゲーム完成の際、攻略のヒントになるかどうかは別として、今までの山村サスペンスを分析してみると…

山村美紗といえば、京都が舞台、名探偵キャサリン・シリーズ（といってもキャピキャピのギャルだよん）、巧妙なトリックと謎解きが3大要素。長編第一作の『花の棺』では、茶室を使った密室トリックと、死体を積んだトレーラーの消失トリックが使われている。また、『鳥獣の寺』や『花の寺』などの『○○の寺』殺人事件もお手のもの。

今回のゲームでも、キャサリンの活躍と、

石庭で有名な龍安寺。取材のため、キミはココを訪れる。まさか、作ったゲーム通りに事件が起るとは!?



キミはゲームデザイナー。この部屋で「京都龍の寺殺人事件」を作っているんだ。ソフトもいろいろあるぞ！

壮大なトリックがポイントになるだろうね。ゲームプレイヤーが、実は「京都竜の寺殺人事件」を作るゲームデザイナーだと言うのも興味をひく設定だね。山村美紗のストーリーの巧みさがそのままゲームに生かされれば、サスペンス・ファン待望の1本になりそうだ。

キミの目の前に女の人の死体が…。人垣の中から現われるのは、美人外人女性キャサリン。強力な味方だぞ。

ディスクトーナメント 次はF1グランプリ!!

ゴルフジャパンコース、USコースの熱狂を越えるか！

競うのは、『タイム』。

過去の開催で、すでにのべ約30万人の参加者を集めたディスクトーナメントの第3の種目はカーレースものと決定した。正式名称はファミコングランプリF1レース。ディスクカードの発売は10月30日（書き替えは11月13日）。トーナメントは発売当日から12月15日までの2ヶ月半開催される。

今年は日本人初のF1ドライバー中島悟が世界の桧舞台で活躍するなど、モータースポーツが最高潮に達した年。そしてソフトの発売日の翌日、11月1日には鈴鹿サーキットで日本グランプリが開催される予定なので、今まで以上の盛上がりが必至、といえる。

10種類のサーキット。

コースは全部で10種類。難易度によってクラス分けされている。そのうちの4コースを走ったトータルのタイムをプレイヤーが応募する。ただし、レベルが1～4まで参加者の実力によって区切られている。どのレベルにエントリーするか？　これも勝負のうちだ。

名誉と賞品が欲しい。

気になる賞品も、もちろん多数あり。入賞トロフィーにスーパーマリオのゲームウォッチなどだ。成績優秀者だけでなくタイムの末尾で決まるラッキー賞もあるという。かんじんなゲームの内容がまだ詳しくレポートできないが、次号にて。

©和田慎二／白泉社・フジテレビ・東映

スケバン刑事III

■東映動画　■12月発売予定
■価格未定　■カセット

3人姉妹が画面せましと大活躍！

唯・由真・結花の３姉妹。１人を選んでスタートだ!!

３代目をむかえた「スケバン刑事」がＦＣ界になぐり込みをかけてきたぞ。

今回の指命は、日本を掌中に収めようとする暗黒集団「影」を倒すこと。影を率いる果心居士を倒すためには、部下魔破羅を倒し、呪いにかけられた少女を救わなければならない。ヨーヨー、合金鶴、合金針と、それぞれの武器を手に、戦いは始まる。画面はタテヨコ・スクロールのアクションＲＰＧだぞ。

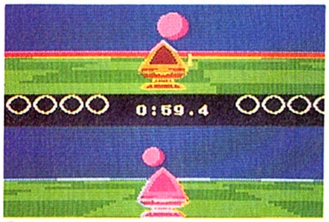
ボールブレイザー

■ポニー　■12月中旬発売予定
■¥5,500　■カセット(1メガ)

ルーカスフィルムが贈る ハイスピード3Dゲーム

ボールブレイザーは未来のサッカー。ただし、サッカーボールはプラスモーブと呼ばれる球にかわり、11人のチームのかわりにキミがひとりでプレイしなければならない。

プラスモーブは空中、約２メートルの高さに常時浮いている。キミはロトフォイル（高速ホバークラフトみたいなもの）を操縦してプラスモーブをキャッチし相手ゴールにシュートする。キミはマスターとなれるか!!



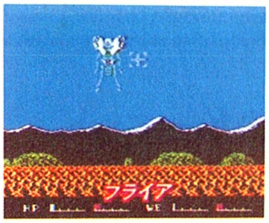
©1987 LUCASFILM, Ltd. ACTIVISION Authorized User.

アルテリオス

■日本物産　■11月上旬発売予定
■¥5,500　■カセット(2Mバックアップ付)

注目のスーパーバトルSFRPGが遂に登場！

宇宙空間アルテリオスを舞台にくり広げられるスターウォーズばりの、シューティングあり、アドベンチャー要素ありのＲＰＧに仕上っている。特にバトルモードでの戦闘シーンは、敵とのし烈な撃ち合いが行われ、なかなか迫力がある。ＲＰＧの要素はすべてもり込まれており、バックアップもついているので、ゲームオーバーになっても、セーブされていればその状態からスタートが可能だ。



敵の種類は60種程度で、ＲＰＧの中では平均だが、戦闘モードで動きが速く、姿や形も状況によって変化するなど、なかなかこってる。

アスピック

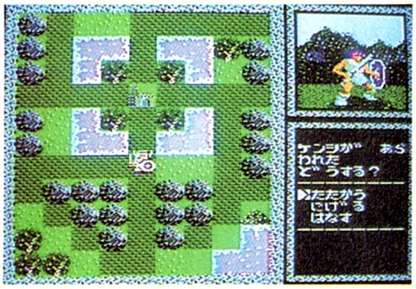
■ボーステック　■11月発売予定
■価格未定　■ディスク（両面）

塔の中は3D迷路になっている

このゲームの目的は、魔法使いによって連れ去られたお姫様をアスピックという毒蛇の王から助け出し、城へ連れて帰るというもの。画面写真を見ての通りで、ドラクエタイプのゲームになっている。ちょっと変っている点は、地上モード、ファイティングモード以外に、３Ｄのダンジョンモードがついていることだろう。塔(たくさんある)の中は迷路になっているので、なかなかクリアは難しそうだ。

また、主人公サムソンは、自分と一緒に戦ってくれる仲間を二人捜し出し、僧侶の助言をもとに海の世界にてがかりを捜しにいくことから旅がはじまる。何となくドラクエに似ているが、違う点はサムソンが死んでしまうとゲームオーバーになってしまうことだろう。

旅する国は４つの世界に分かれている。人間の世界には、お姫様の帰りを待つ王様がいる「オカーフ城」、不思議な力を持つ僧侶がいる「寺院」、一度入ったら二度と出る事が出来ないといわれている「暗闇の洞窟」がある。次に海の世界には、「マヤ」「エミス」「ウトカ」という３つの塔があり、この中には砂の世界へ行くための重要な物が隠されている。砂の世界には、「ノバ」「ロコ」「ジタ」という３つの塔があり、まわりはものすごく暑い砂漠で囲まれている。そして……。

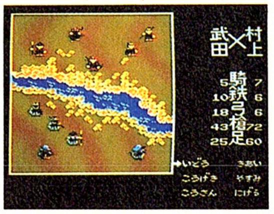


武田信玄

■ホット・ビー　■12月下旬
■価格未定　■カセット

戦国時代の覇者となるか、武田信玄

ファミコンゲームもシミュレーションゲームの時代の到来か？ と言われて久しいが、もひとつパッとしなかった。けども、今度出るのが「武田信玄」とくれば、シミュレーションブームがいやがおうでも盛り上がろうというものだ。ご覧の通り、リアルなうえに古式ゆかしきグラフィックに駆けめぐる覇者の戦略とは何か。戦国武将になったつもりで決断すのだ。エイエイオー!!



来年度のNHK大河ドラマということもあって、信玄ブームになりそう。歴史の勉強もしとくと、ゲームがいっそう楽しめるよ。

極楽遊戯

■ソフエル　■12月発売予定
■価格未定　■ディスク

こんなディスクがほしかった。1本8ゲーム!!

も〜いくつ寝ると、お正月♪ なんちゃって早いもので今年もあと3ヵ月。そろそろクリスマスや、年末年始の遊びを考えようぜ!!

極楽遊戯って、「ごくらくゆうぎ」じゃなく「げーむてんごく」の読むのが正しい。何か本当にワクワクして来る様なネーミングだね。

そこで紹介するのがコレ。ビンゴゲームをはじめ、ルーレット、トランプの他合計8種類ものゲームが入っている。それも1人から5人まで参加できるぜ。さらに特製の「極楽すごろくセット」まで付いてくるという、もりだくさんの超便利遊戯ソフトなのだっ!!

ファイナル ファンタジー

■DOG　■12月上旬発売予定
■価格未定　■カセット(2メガ)

光の戦士達の戦いが始まる！ハードRPGの登場だ

ファイナルファンタジーは4人のパーティー制RPGだ。4人のメンバーに6つのクラス（戦士、シーク、モンク、白魔術士、黒魔術士、赤魔術士）の内1つを割り当ててパーティーを編成するんだ。そのうえ、ゲーム途中でクラスチェンジも可能。戦闘シーンはアニメ処理が採用されているというし、アイテムは100種以上、乗り物も船から飛行船まであるのだ。RPGファンなら見逃せないね。

◀クリスタルを持つ4人の光の戦士の戦いが続く。彼らはプリンセスを助けだすことが出来るのだろうか…（画面は開発中のものです）

JOY & MIKEの［ファミコン地獄耳］ 今、業界は風雲急告戦国輪舞だ！

う〜む、世間に不思議は数あれど、これはきわめつけ。な、なんと、DOGからカセットのゲームが発売されることになった。しかも、3本まとめて。

……だって、DOGってディスクしか出さないんじゃなかった？ どうしてねぇ、どうして!?

このあたり、大人の事情もあったりするから、とりあえずさておいてだな、「ディープダンジョン3」「ファイナルファンタジー」「ジャンピングジャック」の以上3タイトル、ディスクシステム持ってないヤツもとりあえず期待しとくれ。でもって、次のネタ。わたしは見た！ ハドソンのPCエンジン用CDロムのゲーム、「大通公園殺人事件」を……。

それって、ひょっとしてPCエンジンの拡張キットとして、CDプレイヤーを接続するって、あれ。

のとおり。CDをゲームソフトにしちゃうわけだ。発売は未定だが、実写っぽいグラフィックにリアルな会話なんかが組み合わさった、次世代アドベンチャーゲームといったシロモノだ。

ひゃーっ、そんなのが出てくるとファミコンもうかうかしてらんないね。急げ、スーパーファミコン！

こうなりゃMSXの巻き返しだってあるかも……。

セガだってがんばろー!! とにかく面白いゲームをガンガン出したほうが勝ち。ユーザーにとっては選択の余地が広がって、サイフは悲しく気持ちはウレシイよね。

©HOT・B　©ソフエル　©スクウェア

新作スケジュール表

※表中Cはカセット Dはディスクで発売されるものです。

10月

Dパルサーの光　ソフトプロ　10月2日　￥2980
Dカリーンの剣　DOG　10月2日　￥3300
Dトップルジップ　ボーステック　10月9日　￥4200
Cウルティマ・恐怖のエクソダス　ポニー　10月9日　￥5900
Cロマンシア　東京書籍　10月23日　￥5300
Cファザナドゥ　ハドソン　10月中旬　￥5900
C星をみるひと　ホット・ビィ　10月27日　￥5300
Cインドラの光　コトブキシステム　10月20日　￥5300
Dファルシオン　コナミ　10月21日　￥2980
Cエスパ冒険隊　魔王の砦　ジャレコ　10月9日　￥5300
C横浜港連続殺人事件　データイースト　10月下旬　価格未定
C覇邪の封印　アスキー　10月23日　￥5800
DファミコングランプリF1レース　任天堂　10月30日　￥3500
Cアルテリオス　10月下旬　価格未定
Cミネルバトンサーガ　タイトー　10月23日　￥5500
Cアウトランダーズ　ビクター音楽産業　10月下旬　￥5300
Dザ・マネーゲーム　ソフエル　10月中旬　価格未定
Dバブルボブル　タイトー　10月31日　￥3500
Cサイドポケット　ナムコ　10月下旬　価格未定
D妖怪屋敷　アイレム　10月23日　￥3100
C宇宙船コスモキャリア　ジャレコ　10月30日　￥4900
C桃太郎伝説(仮称)　ハドソン　10月23日　￥5800
Dファミリーコンポーザー　東京書籍　10月30日　￥2980
Cトップガン　コナミ　10月27日　￥5300

11月

Cジャウスト　ハル研　11月2日　￥3900
D谷川浩司の将棋指南II　ポニー　11月13日発売予定　￥3000
Dエアーフット　バップ　11月20日発売予定　￥3300
Dファイアーバム　ハル研　11月中旬　価格未定
Cガーディック外伝　アイレム　11月下旬　￥5300(予)
C愛の伝説　イマジニア　11月下旬　￥5300
Cランボー　パックインビデオ　11月下旬　￥5300(予)
D真田十勇士　コトブキシステム　11月上旬　￥2980
Cジェイ・ジェイ(仮称)　スクウェア　11月上旬　価格未定
Cリップルアイランド　サン電子　11月上旬　￥4900
Dナゾラースペシャル　サン電子　11月上旬　￥2980
Cバーディ・ラッシュ　データイースト　11月中旬　価格未定
Cスティックハンター　ケイ・アミューズメントリース　11月中旬　価格未定
Cザ・バトルレインボー・ロックマン(仮称)　カプコン　11月下旬　価格未定
CTAITOグランプリ　タイトー　11月28日　￥5500
C忍者くん阿修羅の章　ユー・ピー・エル　11月　価格未定
Cブラックオニキス　ビー・ピー・エス　11月中旬　価格未定
C松本亨の株式必勝学　イマジニア　11月下旬　￥9800
Cウィザードリィ　アスキー　11月　価格未定
Dアスピック　ボーステック　11月19日　￥3300
Cアルテリオス　日本物産　11月上旬　価格未定
Cファミリーサーキット　ナムコ　11月下旬　価格未定
C怒II　SNK　11月下旬　￥5500(予)
FTファミトレ運動会　バンダイ　11月　￥4900
DSDガンダム　バンダイ　11月　￥3300

12月以降

Cマグナム危機一髪　東芝EMI　12月16日　￥5300
CドラゴンクエストIIIそして伝説へ…　エニックス　12月　価格未定
Cスーパーマン　コトブキシステム　12月中旬　￥5500
Dドルイド　ジャレコ　12月中旬　価格未定
Cドナルドランド(仮称)　データイースト　12月上旬　価格未定
Cボールブレイザー　ポニー　12月中旬　￥5500
Dタロット占い(仮称)　スコーピオン　12月下旬　価格未定
C飛龍の拳vsモード　カルチャーブレーン　12月下旬　価格未定
C京都龍の寺殺人事件　タイトー　12月16日　￥5500
C武田信玄　ホット・ビィ　12月下旬　価格未定
Dナゾラーランド3　サン電子　12月下旬　価格未定
C上海　サン電子　12月下旬　￥5300
Cパリ・ダカールラリースペシャル　CBSソニー　12月　価格未定
Dアイルランド・アドベンチャー　ソフエル　4月　価格未定
Cディープダンジョン3　DOG　12月　価格未定
C大戦略　ボーステック　12月　価格未定
Cスケバン刑事III　東映動画　12月中旬　￥5300(予)
Cバイブル1999　イマジニア　12月　￥5300(予)

ディスクカード書き換え日カレンダー

■麻雀家族	アイレム	10月2日
■アルマナの奇跡	コナミ	10月9日
■ドラキュラII・呪いの封印	コナミ	10月28日
■ファミコングランプリF1レース	任天堂	11月14日
■パルサーの光	ソフトプロ	12月1日
■カリーンの剣	DOG	12月1日
■トップルジップ	ボーステック	12月8日

超新作情報コーナー!!

㊙編集部メモ

★ＳＮＫ怒IIは音声合成を多用したため大幅に発売日延期。11月下旬になりそう。

★タイトーアルカノイド２来年１月発売予定。

★ビック東海より　ラリーのゲームが12月発売になる。Ｆ１レースタイプでなく、パリダカールタイプのゲーム内容になるとのことだ。

★ソフトプロが←、４つの国の領土を舞台にくりひろげられる戦争シュミレーションゲームを年末に発売に向けて開発中。

★アイレムが、年末に向けて戦略シュミレーションゲームの発売を予定中。

★ハドソンから、年末に向けてアクションＲＰＧものが発売になる。他にもＲＰＧものが予定にのぼっているが、ＰＣエンジン用として発売になる可能性もある。

★スクウェアからファミコン３Ｄシステム対応のゲーム〝ジェイ・ジェイ〟が発表された。とびだせ大作戦の発展バージョンとのことだがグラフィックイメージは大幅に変る。

★任天堂はＦ１レースのあと、年内に数本発売を予定。久々にＲＯＭで登場のウワサも……。

Cエリュシオン　東京書籍　12月　価格未定
Cファイナルファンタジー　スクウェア　12月上旬　価格未定
D極楽遊戯　ソフエル　12月中旬　価格未定
Cゲゲゲの鬼太郎2　バンダイ　12月　￥5500
DウルトラマンⅡ　バンダイ　12月　￥3300
FT突撃　風雲たけし城　バンダイ　12月　￥4900
Cギャリバン　日本物産　12月　価格未定
C仮面ライダー倶楽部　バンダイ　1月　￥5500
Cシャーロックホームズパート2(仮称)　トーワチキ　2月　価格未定
Cゴルゴ13　ビック東海　2月　価格未定
Cロゼッタの謎　コトブキシステム　3月下旬　価格未定
C浦島次郎・エルドラード乙姫伝説　バップ　3月下旬　￥5500(予)
C仮面の忍者赤影(仮称)　東映動画　3月　価格未定

発売日未定のソフト

Dライジン(仮称)　DOG
D聖剣伝説　DOG
C信長の野望　光栄
Dエイリアン2　DOG
Dムーンボールマジック　DOG
Cポケットザウルスクイズワールド　バンダイ
Dガンスモーク　カプコン
Cスターウォーズ(仮称)　ナムコ
C双截龍　テクノスジャパン
C太陽の神殿　東京書籍
Cめぞん一刻　ボーステック
C電撃ビッグバン！　ビック東海
D風雲少林拳2(VSモード付)　ジャレコ
Dコズミックシステム　イマジニア
Cドタ君の冒険浪漫　イマジニア
D日本地理制覇大冒険(仮称)　スコーピオン
D歴史大冒険(仮称)　スコーピオン
Cダンプ松本　サンリツ
Cキャプテン翼　テクモ
Dゴールド　東映動画

FS カレンダー

フライテー スペシャル

発売中

★女神転生 完全必勝本

★ドラキュラⅡ 完全必勝本

★沙羅曼蛇 完全必勝本

10月9日発売

★ウルティマ 完全必勝本

10月

★新・鬼ケ島 必勝絵本

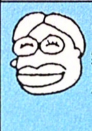
以下ぞくぞく出ます ご期待下さい

次号はウルティマ必勝ハンドブックつきだ!!

10月16日金曜日

オールカラー 定価250円

編集後記


PCエンジンにスーパーファミコン、昔のうたじゃないけど、本当に「時代は変わる」!!必勝本もバキーッと（最近はやってる）変身してみますので、合体よろしくたのむ。(井)

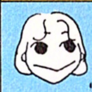
いつも必本を買ってくれて有難う!!必本では、「あ～必本を買ってよかった!!」と思ってもらえる様にガンバしてます。みなさんもお友達にガンガン宣伝してね。（ごいんきょ）

ファミコン3Dシステムが今月末(10月21日)にいよいよ発売される。ハイウェイスターとファルシオンの2本しか対応するソフトがないのが寂しいけど期待したいね。（ハルク）

この秋はPCエンジンの発売、スーパーファミコンの発表などハードがらみの動きが激しい。よりおもしろいゲームを求めるユーザーとしては歓迎できることと思う。（自転松）

最近、後頭部に白髪が出てきた。このままだと、女神転生のケルベロスみたいな頭になるんじゃないかと心配だ。でも、しげしげ見ると白髪って、けっこうカワイイぜ。（ヒラ坊）

暑い夏が去り、涼しい秋が来た。うつろいゆく季節の中で、変化していくものと、変わらず守っていかないといけないものがある。人生無常、変化もまた楽し。（関西のタブチ）

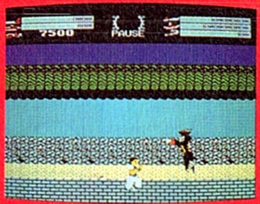
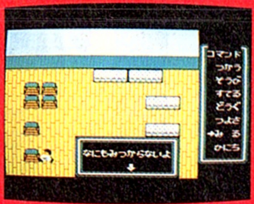

食欲の秋、読書の秋、いろいろな秋があるけど、私の秋は何といっても散歩の秋。なにげなく歩いていても小さな発見がいろいろあって、とにかく楽しいですよ。（マッキー）

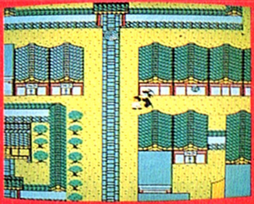
ファミコン必勝本 Vol.20 10月16日号

昭和62年10月16日
定価250円
発行人　蓮見清一
編集人　井上裕務
発行所　JICC出版局
住所　〒102 東京都千代田区麹町5－5－5
電話（編集部)03－239－0237（営業部)東京03－234－4621　大阪06－204－1966　名古屋052－201－4181
印刷所　中日本印刷株式会社
ⓒJICC出版局　1987
雑誌コード　27803－10／16
Printed in Japan
●本誌掲載記事の無断複製・複写・転載を禁じます。

EDITORS／井上裕務　田淵義朗　平林久和　降旗正子　松下光志　三橋文夫　吉川瑞治
STUFF　レッカ社　アート・サプライ　キャラメルママ　バナナグローブスタジオ　イデア　北園政司　辻猛　響あきら　藤森英明　伊沢貴志　ベニー松山　木村茂　越智義久　古橋潔　水越かりん　バグ・チェッカーズ
PROOFREADER　フラッハース・カンハニー
COVER ILLUSTRATOR　BLACK POINT

ファミリーコンピュータ・ファミコン・ファミリーベーシックは任天堂の商標です。



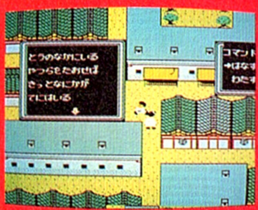
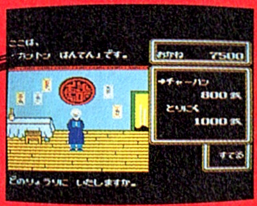
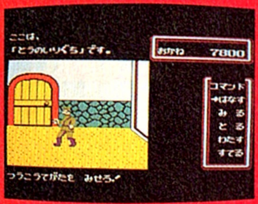
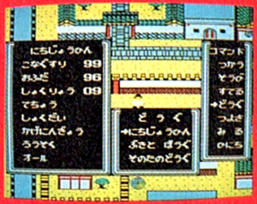
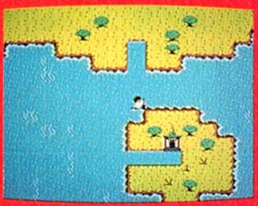
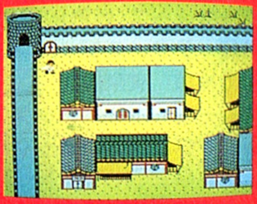
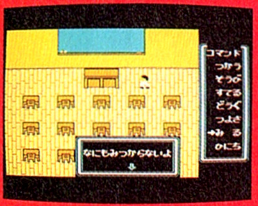
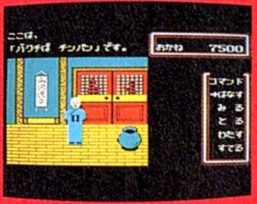
絶賛発売中!!

強!・難!

キョンシー、ツヨイ!ムッカシイ!ボクラハウレシイ。映画でビデオで大人気の悪霊・キョンシーが、ファミコンでも大暴れ。いざ、勝負だ。キミはチビっ子4人組の1人となる。3人はキョンシーに魂を奪われてしまったのだ。地上を走れ、地下へ進め。昼・夕・夜と闘いはくりひろげられる。敵は多い。しかし、キミの武器も多い。悪霊退治プロのおじいちゃんとその孫娘テンテンが、強い味方だ。仲間の魂を無事に取り戻せ!!日本全国、意欲満々、期待上昇。

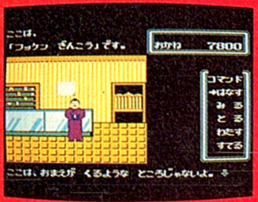
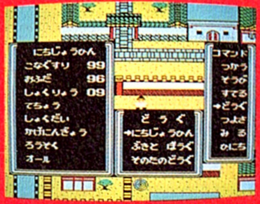
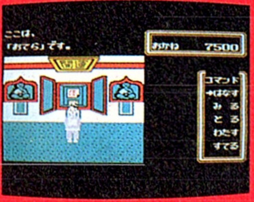
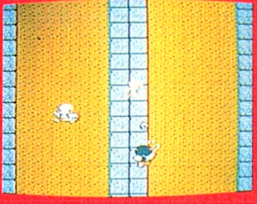
標準小売価格5,500円

児童幸福

キョンシーズ2

2M(メガ) BB
バッテリーバックアップ

楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3
●タイトー・ファミコン情報局:
東京☎03-239-4000/高松支局☎0878-33-6340
●タイトー提供「東京奇々怪界」(東京っ子night お遊びジョーズ内/文化放送・1134kHz/P.M.9:35～9:45/月曜～金曜)放送中。

ファミリーコンピュータ・ファミコン™は任天堂の商標です

MINELVATON SAGA
ミネルバトンサーガ
ラゴンの復活
10/23
新登場
ファミリーコンピュータ™用カセット
ファミコンロールプレイング初の
「バトルモード」使用
カンタンセーブの2M（メガ）バックアップ
どこか忘れかけていたヒューマニティ。思いもよらぬ情報量の多さ。そして底知れぬビジュアル空間の多様さ。「ミネルバトンサーガ」は、数えきれない「感動」を装備して誕生しました。今までにない、そしてこれからもない緊迫感が、ゲームシーンをドラマティックに盛り上げます。
さぁ、君は光の戦士。夢はどこまでも続きます。
標準小売価格￥5,500
ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
大人になるまで
どうしてもしておきたい
大仕事がある。
楽・し・さ・を・演・出・す・る
株式会社タイトー®
本社/東京都千代田区平河町2-5-3 ☎03-264-8611(大代表)〒102

ファミコン必勝本
10月16日号
昭和62年10月16日発行 第2巻第20号(通巻33号)
発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(239)0237
定価 250円

雑誌 27804-10/16 ©JICC出版局 1987 印刷 中日本印刷 Printed In Japan